

日本特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

17. 6. 2004

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日
Date of Application:

2003年 6月18日

出願番号
Application Number:

特願2003-173208

[ST. 10/C]: [JP2003-173208]

出願人
Applicant(s):

松下電器産業株式会社

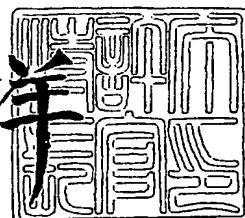
RECD 06 AUG 2004
WIPO PCT

PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2004年 7月22日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小川洋



【書類名】 特許願

【整理番号】 2131150293

【提出日】 平成15年 6月18日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G11B 7/00

G06F 7/00

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内

【氏名】 池田 航

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内

【氏名】 岡田 智之

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内

【氏名】 上坂 靖

【特許出願人】

【識別番号】 000005821

【氏名又は名称】 松下電器産業株式会社

【代理人】

【識別番号】 100097445

【弁理士】

【氏名又は名称】 岩橋 文雄

【選任した代理人】

【識別番号】 100103355

【弁理士】

【氏名又は名称】 坂口 智康

【選任した代理人】

【識別番号】 100109667

【弁理士】

【氏名又は名称】 内藤 浩樹

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 011305

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9809938

【書類名】 明細書

【発明の名称】 デジタル映像コンテンツを記録した媒体とその再生方法および再生装置

【特許請求の範囲】

【請求項1】 少なくとも映像データおよび音声データが記録された光ディスクを再生する再生方法であって、データ再生時間軸上の同じ時刻において前記音声データを2つ以上配置することが可能であり、そのうち1つを選択するステップを有することを特徴とし、選択するステップとして、前記光ディスクを再生装置に挿入した時に実行されるステップと、前記光ディスクに記録された前記映像データおよび前記音声データの再生が開始されるときに実行されるステップと、前記映像データおよび前記音声データの再生中にプレーヤの指示あるいはユーザの操作によって前記音声データの切替が要求されたときに実行されるステップを有することを特徴とする再生方法。

【請求項2】 請求項1記載の再生方法であって、複数存在する前記音声データから1つを選択するステップにおいて、プレーヤの前記音声データに対する再生可能性、および、前記音声データに設定された言語属性、および、複数存在する前記音声データのうち選択可能なデータを列挙した管理情報を参照して選択を行うことを特徴とする再生方法。

【請求項3】 請求項2の再生方法であって、複数存在する前記音声データから1つを選択するステップにおいて、前記再生装置が再生可能な音声データのチャンネル数を条件に選択を行うことを特徴とする再生方法。

【請求項4】 複数存在する前記音声データのうち選択可能なデータを列挙した前記管理情報が、前記映像データおよび前記音声データの再生時間を管理する再生管理情報中に記録されていることを特徴とする光ディスク。

【請求項5】 前記管理情報中に存在しない前記音声データへの参照が記録されていることを特徴とする、請求項4記載の光ディスク。

【請求項6】 請求項2または請求項3記載の再生方法を実行する装置と、請求項4または請求項5記載の光ディスクを再生する装置を具備することを特徴とする再生装置。

【請求項7】 請求項2あるいは請求項3記載の再生方法であって、複数存在する前記音声データのうち選択可能なデータを列挙した管理情報から、前記光ディスク上に存在しない音声データへの参照が存在し、複数存在する前記音声データから1つを選択するステップにおいて、前記音声データの存在確認を行うステップを有することを特徴とする再生方法。

【請求項8】 請求項1記載の再生方法であって、複数の字幕データが記録されていることを特徴とし、データ再生時間軸上の同じ時刻において前記字幕データを2つ以上配置することが可能であり、そのうち1つを選択するステップを有することを特徴とし、選択するステップとして、前記光ディスクを再生装置に挿入した時に実行されるステップと、前記光ディスクに記録された字幕データの再生が開始されるときに実行されるステップと、前記字幕データの再生中にプレーヤの指示あるいはユーザの操作によって前記字幕データの切替が要求されたときに実行されるステップを有することを特徴とする再生方法。

【請求項9】 請求項1記載の再生方法であって、複数のメニュー表示用データが記録されていることを特徴とし、データ再生時間軸上の同じ時刻において前記メニュー表示用データを2つ以上配置することが可能であり、そのうち1つを選択するステップを有することを特徴とし、選択するステップとして、前記光ディスクを再生装置に挿入した時に実行されるステップと、前記光ディスクに記録された字幕データの再生が開始されるときに実行されるステップを有することを特徴とする再生方法。

【請求項10】 請求項1記載の再生方法であって、前記映像データにおいて複数のアングルが記録されていることを特徴とし、データ再生時間軸上の同じ時刻において前記アングルを2つ以上配置することが可能であり、そのうち1つを選択するステップを有することを特徴とし、選択するステップとして、前記光ディスクを再生装置に挿入した時に実行されるステップと、前記光ディスクに記録された前記アングルの表示区間の再生が開始されるときに実行されるステップと、前記アングルの再生中にプレーヤの指示あるいはユーザの操作によって前記アングルの切替が要求されたときに実行されるステップを有することを特徴とする再生方法。

【請求項 11】 請求項 1 あるいは請求項 9 記載の再生方法であって、メニュー上に表示される選択可能なボタン複数記録されていることを特徴とし、データ再生時間軸上の同じ時刻において前記ボタンを 2 つ以上表示することが可能であり、そのうち 1 つを選択するステップを有することを特徴とし、選択するステップとして、前記光ディスクを再生装置に挿入した時に実行されるステップと、前記光ディスクに記録された前記メニューの表示が開始されるときに実行されるステップと、前記メニューの表示中にプレーヤの指示あるいはユーザの操作によって前記ボタン選択の切替が要求されたときに実行されるステップを有することを特徴とする再生方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は映像データが格納された情報記録媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来の技術である、DVD（以下、SD-DVDまたは単にDVDと称する）について説明する。

【0003】

図1は、SD-DVDの構造を示した図である。図1の下段に示すように、DVDディスク上にはリードインからリードアウトまでの間に論理アドレス空間が設けられ、論理アドレス空間の先頭からファイルシステムのボリューム情報が記録され、続いて映像音声などのアプリケーションデータが記録されている。

【0004】

ファイルシステムとは、ISO9660やUDF（Universal Disc Format）のことであり、ディスク上のデータをディレクトリまたはファイルと呼ばれる単位で表現する仕組みである。日常使っているPC（パソコン用コンピュータ）の場合でも、FATまたはNTFSと呼ばれるファイルシステムを通してにより、ディレクトリやファイルという構造でハードディスクに記録されたデータがコンピュータ上で表現され、ユーザビリティを高めている。

【0005】

S D - D V D の場合、 U D F および I S O 9 6 6 0 両方を使用しており（両方を合わせて「 U D F ブリッジ」と呼ぶ事がある）、 U D F または I S O 9 6 6 0 どちらのファイルシステムドライバによってもデータの読み出し（ここで取り扱う D V D はパッケージメディア用の R O M ディスクであり、物理的に書き込みが不可能である）ができるようになっている。

【0006】

D V D 上に記録されたデータは、 U D F ブリッジを通して、図 1 左上に示すようなディレクトリまたはファイルとして見ることができる。ルートディレクトリ（図中「 R O O T 」）の直下に「 V I D E O _ T S 」と呼ばれるディレクトリが置かれ、ここに D V D のアプリケーションデータが記録されている。アプリケーションデータは、複数のファイルとして記録され、主なファイルとして以下のものがある。

【0007】

V I D E O _ T S . I F O ディスク再生制御情報ファイル

V T S _ 0 1 _ 0 . I F O ビデオタイトルセット # 1 再生制御情報ファイル

V T S _ 0 1 _ 0 . V O B ビデオタイトルセット # 1 ストリームファイル

.....

拡張子として 2 つの種類が存在する。「 I F O 」は再生制御情報が記録されたファイルであって、「 V O B 」は A V データである M P E G ストリームが記録されたファイルである。再生制御情報とは、 D V D で採用されたインタラクティビティ（ユーザの操作に応じて再生を動的に変化させる技術）を実現するための情報や、メタデータのようなタイトルや A V ストリームに付属する情報などのことである。また、 D V D では一般的に再生制御情報を「ナビゲーション情報」と呼ぶことがある。

【0008】

再生制御情報ファイルは、ディスク全体を管理する「 V I D E O _ T S . I F

O」と、個々のビデオタイトルセット（DVDでは複数のタイトル、言い換えれば異なる映画や異なるバージョンの映画を1枚のディスクに記録することが可能である。）毎の再生制御情報である「VTS_01_0.IFO」がある。ここで、ファイル名ボディにある「01」はビデオタイトルセットの番号を示しており、例えば、ビデオタイトルセット#2の場合は、「VTS_02_0.IFO」となる。

【0009】

図1の右上部は、DVDのアプリケーション層でのDVDナビゲーション空間であり、前述した再生制御情報が展開された論理構造空間である。「VIDEO_TS.IFO」内の情報は、VMGI（VIDEO Manager Information）として、「VTS_01_0.IFO」または、他のビデオタイトルセット毎に存在する再生制御情報はVTSI（Video Title Set Information）としてDVDナビゲーション空間に展開される。

【0010】

VTSIの中にはPGC（Program Chain）と呼ばれる再生シーケンスの情報であるPGCI（Program Chain Information）が記述されている。PGCIは、Cellの集合とコマンドと呼ばれる一種のプログラミング情報によって構成されている。Cell自身はVOB（Video Objectの略であり、MPEGストリームを指す）の一部区間または全部区間の集合であり、Cellの再生は、当該VOBのCellによって指定された区間を再生することを意味している。

【0011】

コマンドは、DVDの仮想マシンによって処理されるものであり、ブラウザ上で実行されるJava(R)スクリプトなどに近いものである。しかしながらJava(R)スクリプトが論理演算の他にウィンドウやブラウザの制御（例えば、新しいブラウザのウィンドを開くなど）を行うのに対して、DVDのコマンドは、論理演算の他にAVタイトルの再生制御、例えば、再生するチャプタの指定などを実行するだけのものである点で異なっている。

【0012】

Ceil1はディスク上に記録されているVOBの開始および終了アドレス（論理アドレス）をその内部情報として有しており、プレーヤは、Ceil1に記述されたVOBの開始および終了アドレス情報を使ってデータの読み出し、再生を実行する。

【0013】

図1はAVストリーム中に埋め込まれているナビゲーション情報を説明する概略図である。SD-DVDの特長であるインタラクティビティは前述した「VIDEO_TS.IFO」や「VTS_01_0.IFO」などに記録されているナビゲーション情報だけによって実現されているのではなく、幾つかの重要な情報はナビゲーション・パック（ナビパックまたは、NV_PCKと称する）と呼ばれる専用キャリアを使いVOB内に映像、音声データと一緒に多重化されている。

【0014】

ここでは簡単なインタラクティビティの例としてメニューを説明する。メニュー画面上には、幾つかのボタンが現れ、夫々のボタンには当該ボタンが選択実行された時の処理が定義されている。また、メニュー上では一つのボタンが選択されており（ハイライトによって選択ボタン上に半透明色がオーバーレイされている）、ユーザは、リモコンの上下左右キーを使って、選択状態のボタンを上下左右の何れかのボタンに移動させることが出来る。リモコンの上下左右キーを使って、選択実行したいボタンまでハイライトを移動させ、決定する（決定キーを押す）ことによって対応するコマンドのプログラムが実行される。一般的には対応するタイトルやチャプタの再生がコマンドによって実行されている。

【0015】

図2の左上部はNV_PCK内の概要を示している。

【0016】

NV_PCK内には、ハイライトカラー情報と個々のボタン情報などが含まれている。ハイライトカラー情報には、カラーパレット情報が記述され、オーバーレイ表示されるハイライトの半透明色が指定される。ボタン情報には、個々のボ

タンの位置情報である矩形領域情報と、当該ボタンから他のボタンへの移動情報（ユーザの上下左右キー操作夫々に対応する移動先ボタンの指定）と、ボタンコマンド情報（当該ボタンが決定された時に実行されるコマンド）が記述されている。

【0017】

メニュー上のハイライトは、図2の中央右上部に示すように、オーバーレイ画像として作られる。オーバーレイ画像は、ボタン情報の矩形領域情報にカラーパレット情報の色をつけた物である。このオーバーレイ画像は図46の右部に示す背景画像と合成されて画面上に表示される。

【0018】

上述のようにして、DVDではメニューを実現している。また、何故、ナビゲーションデータの一部をNV_PCKを使ってストリーム中に埋め込んでいるのは、ストリームと同期して動的にメニュー情報を更新、例えば、映画再生中の途中5分～10分の間にだけメニューが表示されるなど、同期タイミングが問題となりやすいアプリケーションの場合でも、問題なく実現できるようにしたためである。

【0019】

図3は、DVDのVOBのイメージである。図に示すように、映像、音声、字幕などのデータ（A段）は、MPEGシステム（ISO/IEC13818-1）規格に基づいて、パケットおよびパック化し（B段）、夫々を多重化して1本のMPEGプログラムストリームにしている（C段）。また、前述した通りインタラクティブを実現するためのボタンコマンドを含んだNV_PCKも一緒に多重化をされている。

【0020】

MPEGシステムの多重化の特徴は、多重化する個々のデータは、そのデコード順に基づくビット列になっているが、多重化されるデータ間、即ち、映像、音声、字幕の間は必ずしも再生順、言い換えればデコード順に基づいてビット列が形成されているわけではない。これはMPEGシステムストリームのデコーダモデル（一般にSystem Target Decoder、またはSTDと呼

ばれる（図3のD段））が多重化を解いた後に個々のエレメンタリーストリームに対応するデコーダバッファを持ち、デコードタイミングまでに一時的にデータを蓄積している事に由来している。このデコーダバッファは、個々のエレメンタリーストリーム毎にサイズが異なり、映像に対しては、232 kB、音声に対しては4 kB、字幕に対しては52 kBを夫々有している。このため、各デコーダバッファへのデータ入力タイミングは個々のエレメンタリーストリームで異なるため、MPEGシステムストリームとしてビット列を形成する順番と表示（デコード）されるタイミングにずれが生じている。

【0021】

即ち、映像データと並んで多重化されている字幕データが必ずしも同一タイミングでデコードされているわけでは無い。

【0022】

【特許文献1】

特許第3128220号公報

【0023】

【発明が解決しようとする課題】

従来のDVDにおいて、ディスク挿入時や再生開始時にプレーヤにより自動的に選択されるオーディオ／字幕／アングル／ボタンなどの選択フローが厳密に決まっていなかったため、同じディスクでも再生するプレーヤにより、選択されるストリームが違ってしまう欠点があった。

【0024】

そのため、ディスク作成者は、事前にコンテンツ再生時に選択されるストリームを判定することが不可能であり、意図と違ったストリームが選択されるのを防ぐため、例外処理を施したり、プレーヤによる自動選択あるいはユーザ操作による切替を禁止していた。

【0025】

本発明では、オーディオストリーム／字幕ストリーム／ニュースストリーム／アングル／ボタンの初期化手順および選択手順を厳密に規定することが目的であり、初期化手順および選択手順は、システムパラメータの値がとりうる状態とそ

の状態遷移および状態遷移時に実行されるフローによって規定、どのディスクをどのプレーヤで再生しても、同じストリームが選択されるようにすることが目的である。

【0026】

また、ディスク作成者は、条件を当てはめるだけでどのストリームが選択されるか事前に知ることが可能となり、予期しない動作に対する例外処理を施す必要をなくすることが目的である。

【0027】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、請求項1にかかる発明は、少なくとも映像データが記録されており、前記映像データにおける時間軸上的一点を指定するための時刻情報と、前記時刻情報が指示する点を識別するための識別番号と、前記時刻情報が指示する点の属性情報からなる位置情報が記録されている情報記録媒体であって、所定の信号を受信すると、現在の再生位置近傍の位置を指定する前記位置情報の検索を行い、再生を中断し、前記位置情報が指定する位置から再生を再開することを特徴としている。

【0028】

請求項2にかかる発明は、少なくとも1つプログラムが記録されており、前記プログラムは前記位置情報を参照しており、前記プログラムが実行されると、再生を中断し、前記プログラムより参照される前記位置情報が指定する位置から再生を再開することを特徴とする、請求項1記載の情報記録媒体としている。

【0029】

請求項3にかかる発明は、前記属性情報として、所定の信号を受信して現在の再生位置近傍の位置を指定する前記位置情報の検索を行う際に、前記検索対象から除外されることを示す属性を有することを特徴とする、請求項1ないし請求項2記載の情報記録媒体としている。

【0030】

請求項4にかかる発明は、前記属性情報として、前記プログラムから参照されていることを示す属性情報を有することを特徴とする、請求項2ないし請求項3

記載の情報記録媒体としている。

【0031】

請求項5にかかる発明は、少なくとも映像データが記録されており、前記映像データにおける時間軸上的一点を指定するための時刻情報と、前記時刻情報が指示する点を識別するための識別番号と、前記時刻情報が指示する点の属性情報からなる位置情報が記録されている情報記録媒体を再生する再生装置であって、所定の信号を受信する装置を有し、現在の再生位置近傍の位置を指定する前記位置情報の検索を行う装置を有し、再生を中断し、前記位置情報が指定する位置から再生を再開する装置を有することを特徴としている。

【0032】

請求項6にかかる発明は、少なくとも映像データが記録されており、前記映像データにおける時間軸上的一点を指定するための時刻情報と、前記時刻情報が指示する点を識別するための識別番号と、前記時刻情報が指示する点の属性情報からなる位置情報が記録されている情報記録媒体を再生する再生方法であって、所定の信号を受信するステップと、現在の再生位置近傍の位置を指定する前記位置情報の検索を行うステップと、前記検索により決定された前記位置情報の有効性を判定するステップと、前記位置情報が指定する位置から再生を再開するステップを有することを特徴としている。

【0033】

【発明の実施の形態】

(実施例1)

まず最初に本発明の第1の実施の形態について説明する。

【0034】

(ディスク上の論理データ構造)

図4は、HD-DVD（以降、「BD」と称する場合もある）の構成、特にディスク媒体であるBDディスク（104）と、ディスクに記録されているデータ（101、102、103）の構成を示す図である。BDディスク（104）に記録されるデータは、AVデータ（103）と、AVデータに関する管理情報およびAV再生シーケンスなどのBD管理情報（102）と、インターラクティブを

実現するBD再生プログラム（101）である。本実施の形態では、映画などのAVコンテンツを再生するためのAVアプリケーションを主眼においてのBDディスクの説明を行うが、BDディスクをCD-ROMやDVD-ROMの様にコンピュータ用途の記録媒体としてしようすることも当然のことながら可能である。

【0035】

図5は、上述したBDディスクに記録されている論理データを示した図である。BDディスクは、他の光ディスク、例えばDVDやCDなどと同様にその内周から外周に向けてらせん状に記録領域を持ち、内周のリード・インと外周のリード・アウトの間に論理データを記録できる論理アドレス空間を有している。また、リード・インの内側にはBCA（Burst Cutting Area）と呼ばれるドライブでしか読み出せない特別な領域がある。この領域はアプリケーションから読み出せないため、例えば著作権保護技術などに利用されることがよくある。

【0036】

論理アドレス空間には、ファイルシステム情報（ボリューム）を先頭に映像データなどのアプリケーションデータが記録されている。ファイルシステムとは従来技術で説明した通り、UDFやISO9660などのことであり、通常のPCと同じように記録されている論理データをディレクトリ、ファイル構造を使って読み出しする事が可能になっている。

【0037】

本実施例の場合、BDディスク上のディレクトリ、ファイル構造は、ルートディレクトリ（ROOT）直下にBDVIDEOディレクトリが置かれている。このディレクトリはHD-DVDで扱うAVコンテンツや管理情報などのデータ（図4で説明した101、102、103）が記録されているディレクトリである。

【0038】

BDVIDEOディレクトリの下には、次の7種類のファイルが記録されている。

【0039】

BD. INFO (ファイル名固定)

「BD管理情報」の一つであり、BDディスク全体に関する情報を記録したファイルである。BDプレーヤは最初にこのファイルを読み出す。

【0040】

BD. PROG (ファイル名固定)

「BD再生プログラム」の一つであり、BDディスク全体に関わるプログラムを記録したファイルである。

【0041】

XXX. PL (「XXX」は可変、拡張子「PL」は固定)

「BD管理情報」の一つであり、シナリオを記録するプレイリスト（Play List）情報を記録したファイルである。プレイリスト毎に1つのファイルを持っている。

【0042】

XXX. PROG (「XXX」は可変、拡張子「PL」は固定)

「BD再生プログラム」の一つであり、前述したプレイリスト毎のプログラムを記録したファイルである。プレイリストとの対応はファイルボディ名（「XXX」が一致する）によって識別される。

【0043】

YYY. VOB (「YYY」は可変、拡張子「VOB」は固定)

「AVデータ」の一つであり、VOB（従来例で説明したVOBと同じ）を記録したファイルである。VOB毎に1つのファイルを持っている。

【0044】

YYY. VOB I (「YYY」は可変、拡張子「VOB I」は固定)

「BD管理情報」の一つであり、AVデータであるVOBに関わる管理情報を記録したファイルである。VOBとの対応はファイルボディ名（「YYY」が一致する）によって識別される。

【0045】

ZZZ. PNG (「ZZZ」は可変、拡張子「PNG」は固定)

「AVデータ」の一つであり、字幕およびメニューを構成するためのイメージデータPNG（W3Cによって標準化された画像フォーマットであり「ピング」と読む）を記録したファイルである。1つのPNGイメージ毎に1つのファイルを持つ。

【0046】

（プレーヤの構成）

次に、前述したBDディスクを再生するプレーヤの構成について図6および図7を用いて説明する。

【0047】

図6は、プレーヤの大まかな機能構成を示すブロック図である。

【0048】

BDディスク（201）上のデータは、光ピックアップ（202）を通して読み出される。読み出されたデータは夫々のデータの種類に応じて専用のメモリに記録される。BD再生プログラム（「BD. PROG」または「XXX. PROG」ファイルの中身）はプログラム記録メモリ（203）に、BD管理情報（「BD. INFO」、「XXX. PL」または「YYY. VOB」）は管理情報記録メモリ（204）に、AVデータ（「YYY. VOB」または「ZZZ. PNG」）はAV記録メモリ（205）に夫々記録される。

【0049】

プログラム記録メモリ（203）に記録されたBD再生プログラムはプログラム処理部（206）によって、管理情報記録メモリ（204）に記録されたBD管理情報は管理情報処理部（207）によって、また、AV記録メモリ（205）に記録されたAVデータはプレゼンテーション処理部（208）によって夫々処理される。

【0050】

プログラム処理部（206）は、管理情報処理部（207）より再生するプレイリストの情報やプログラムの実行タイミングなどのイベント情報を受け取りプログラムの処理を行う。また、プログラムでは再生するプレイリストを動的に変える事が可能であり、この場合は管理情報処理部（207）に対してプレイリス

トの再生命令を送ることで実現する。プログラム処理部（206）は、ユーザからのイベント、即ちリモコンキーからのリクエストを受け、ユーザイベントに対応するプログラムがある場合は、実行処理する。

【0051】

管理情報処理部（207）は、プログラム処理部（206）の指示を受け、対応するプレイリストおよびプレイリストに対応したVOBの管理情報を解析し、プレゼンテーション処理部（208）に対象となるAVデータの再生を指示する。また、管理情報処理部（207）は、プレゼンテーション処理部（208）より基準時刻情報を受け取り、時刻情報に基づいてプレゼンテーション処理部（208）にAVデータ再生の停止指示を行い、また、プログラム処理部（206）に対してプログラム実行タイミングを示すイベントを生成する。

【0052】

プレゼンテーション処理部（208）は、映像、音声、字幕／イメージ夫々に対応するデコーダを持ち、管理情報処理部（207）からの指示に従い、AVデータのデコードおよび出力を行う。映像データおよび字幕／イメージの場合は、デコード後に夫々の専用プレーン、ビデオプレーン（210）およびイメージプレーン（209）に描画され、合成処理部（211）によって映像の合成処理が行われTVなどの表示デバイスへ出力される。

【0053】

図6で示すように、BDプレーヤは図4で示したBDディスクに記録されているデータ構成に基づいた構成をとっている。

【0054】

図7は前述したプレーヤ構成を詳細化したブロック図である。図7では、AV記録メモリ（205）はイメージメモリ（308）とトラックバッファ（309）に、プログラム処理部（206）はプログラムプロセッサ（302）とUOPマネージャ（303）に、管理情報処理部（207）はシナリオプロセッサ（305）とプレゼンテーションコントローラ（306）に、プレゼンテーション処理部（208）はクロック（307）、デマルチプレクサ（310）、イメージプロセッサ（311）、ビデオプロセッサ（312）とサウンドプロセッサ（3

13)に夫々対応／展開している。

【0055】

BDディスク(201)から読み出されたVOBデータ(MPEGストリーム)はトラックバッファ(309)に、イメージデータ(PNG)はイメージメモリ(308)に夫々記録される。デマルチプレクサ(310)がクロック(307)の時刻に基づき、トラックバッファ(309)に記録されたVOBデータを抜き出し、映像データをビデオプロセッサ(312)に音声データをサウンドプロセッサ(313)に夫々送り込む。ビデオプロセッサ(312)およびサウンドプロセッサ(313)は夫々MPEGシステム規格で定める通りに、デコーダバッファとデコーダから夫々構成されている。即ち、デマルチプレクサ(310)から送りこまれる映像、音声夫々のデータは、夫々のデコーダバッファに一時的に記録され、クロック(307)に従い個々のデコーダでデコード処理される。

【0056】

イメージメモリ(308)に記録されたPNGは、次の2つの処理方法がある。

【0057】

イメージデータが字幕用の場合は、プレゼンテーションコントローラ(306)によってデコードタイミングが指示される。クロック(307)からの時刻情報をシナリオプロセッサ(305)が一旦受け、適切な字幕表示が行えるように、字幕表示時刻(開始および終了)になればプレゼンテーションコントローラ(306)に対して字幕の表示、非表示の指示を出す。プレゼンテーションコントローラ(306)からデコード／表示の指示を受けたイメージプロセッサ(311)は対応するPNGデータをイメージメモリ(308)から抜き出し、デコードし、イメージプレーン(314)に描画する。

【0058】

次に、イメージデータがメニュー用の場合は、プログラムプロセッサ(302)によってデコードタイミングが指示される。プログラムプロセッサ(302)が何時イメージのデコードを指示するかは、プログラムプロセッサ(302)が

処理しているBDプログラムに因るものであって一概には決まらない。

【0059】

イメージデータおよび映像データは、図6で説明したように夫々デコード後にイメージプレーン（314）、ビデオプレーン（315）に記録され、合成処理部（316）によって合成出力される。

【0060】

BDディスク（201）から読み出された管理情報（シナリオ、AV管理情報）は、管理情報記録メモリ（304）に記録されるが、シナリオ情報（「BD.INFO」および「XXX.PL」）はシナリオプロセッサ（305）によって読み出され処理される。また、AV管理情報（「YYY.VOB」）はプレゼンテーションコントローラ（306）によって読み出され処理される。

【0061】

シナリオプロセッサ（305）は、プレイリストの情報を解析し、プレイリストによって参照されているVOBとその再生位置をプレゼンテーションコントローラ（306）に指示し、プレゼンテーションコントローラ（306）は対象となるVOBの管理情報（「YYY.VOB」）を解析して、対象となるVOBを読み出すようにドライブコントローラ（317）に指示を出す。

【0062】

ドライブコントローラ（317）はプレゼンテーションコントローラ（306）の指示に従い、光ピックアップを移動させ、対象となるAVデータの読み出しを行う。読み出されたAVデータは、前述したようにイメージメモリ（308）またはトラックバッファ（309）に記録される。

【0063】

また、シナリオプロセッサ（305）は、クロック（307）の時刻を監視し、管理情報で設定されているタイミングでイベントをプログラムプロセッサ（302）に投げる。

【0064】

プログラム記録メモリ（301）に記録されたBDプログラム（「BD.PROG」または「XXX.PROG」）は、プログラムプロセッサ302によって

実行処理される。プログラムプロセッサ（302）がBDプログラムを処理するのは、シナリオプロセッサ（305）からイベントが送られてきた場合か、UOPマネージャ（303）からイベントが送られてきた場合である。UOPマネージャ（303）は、ユーザからリモコンキーによってリクエストが送られてきた場合に、プログラムプロセッサ（302）にイベントを生成する。

【0065】

（アプリケーション空間）

図8は、HD-DVDのアプリケーション空間を示す図である。

【0066】

HD-DVDのアプリケーション空間では、プレイリスト（PlayList）が一つの再生単位になっている。プレイリストはセル（Cell）の再生シーケンスから構成される静的なシナリオと、プログラムによって記述される動的なシナリオを有している。プログラムによる動的なシナリオが無い限り、プレイリストは個々のセルを順に再生するだけであり、また、全てのセルの再生を終了した時点でプレイリストの再生は終了する。一方で、プログラムは、プレイリストを超えての再生記述や、ユーザ選択またはプレーヤの状態によって再生する対象を動的に変えることが可能である。典型的な例としてはメニューがあげられる。HD-DVDの場合、メニューとはユーザの選択によって再生するシナリオ、即ちプレイリストを動的に選択することである。

【0067】

ここで言うプログラムは、時間イベントまたはユーザイベントによって実行されるイベントハンドラの事である。

【0068】

時間イベントは、プレイリスト中に埋め込まれた時刻情報に基づいて生成されるイベントである。図7で説明したシナリオプロセッサ（305）からプログラムプロセッサ（302）に送られるイベントがこれに相当する。時間イベントが発行されると、プログラムプロセッサ（302）はIDによって対応付けられるイベントハンドラを実行処理する。前述した通り、実行されるプログラムが他のプレイリストの再生を指示することが可能であり、この場合には、現在再生され

ているプレイリストの再生は中止され、指定されたプレイリストの再生へと遷移する。

【0069】

ユーザイベントは、ユーザのリモコンキー操作によって生成されるイベントである。ユーザイベントは大きく2つのタイプに分けられる。一つ目は、カーソルキー（「上」「下」「左」「右」キー）または「決定」キーの操作によって生成されるメニュー選択のイベントである。メニュー選択のイベントに対応するイベントハンドラはプレイリスト内の限られた期間でのみ有効であり（プレイリストの情報として、個々のイベントハンドラの有効期間が設定されている）、リモコンの「上」「下」「左」「右」キーまたは「決定」キーが押された時に有効なイベントハンドラを検索して、有効なイベントハンドラがある場合は当該イベントハンドラが実行処理される。他の場合は、メニュー選択のイベントは無視されることになる。

【0070】

二つ目のユーザイベントは、「メニュー」キーの操作によって生成されるメニュー呼び出しのイベントである。メニュー呼び出しのイベントが生成されると、グローバルイベントハンドラが呼ばれる。グローバルイベントハンドラはプレイリストに依存せず、常に有効なイベントハンドラである。この機能を使うことにより、DVDのメニュー コール（タイトル再生中に音声、字幕メニューなどを呼び出し、音声または字幕を変更後に中断した地点からのタイトル再生を実行する）を実装することができる。

【0071】

プレイリストで静的シナリオを構成する単位であるセル（Cell）はVOB（MPEGストリーム）の全部または一部の再生区間を参照したものである。セルはVOB内の再生区間を開始、終了時刻の情報として持っている。個々のVOBと一対になっているVOB管理情報（VOBI）は、その内部にタイムマップ（Time MapまたはTM）を有しており、このタイムマップによって前述したVOBの再生、終了時刻をVOB内（即ち対象となるファイル「YYYY.VOB」内）での読み出し開始アドレスおよび終了アドレスを導き出すことが可能

である。なおタイムマップの詳細は後述する。

【0072】

(VOBの詳細)

図9は、本実施例で使用するMPEGストリーム（VOB）の構成図である。

【0073】

図9に示すように、VOBは複数のVOBU（Video Object Unit）によって構成されている。VOBUは、MPEGビデオストリームで言うGOP（Group Of Pictures）を基準として、音声データも含んだ多重化ストリームとしての一再生単位である。VOBUは0.4秒から1.0秒の時間を持ち、通常は0.5秒の再生時間を持っている。これはMPEGのGOPの構造が通常は15フレーム／秒（NTSCの場合）によって導かれるものである。

【0074】

VOBUは、その内部にビデオパック（V_PCK）とオーディオパック（A_PCK）を有している。各パックは1セクタ、本実施例の場合は2kB単位で構成されている。

【0075】

図10は、パックの構成を示した図である。

【0076】

図10に示すように、ビデオデータおよびオーディオデータといったエレメンタリデータは、ペイロードと呼ばれるパケットのデータ格納領域に先頭から順次入れられていく。ペイロードにはパケットヘッダが付けられ1つのパケットを構成する。パケットヘッダには、ペイロードに格納してあるデータがどのストリームなのか、ビデオなのかオーディオなのか、また、ビデオまたはオーディオが夫々複数ストリームある場合は、どのストリームのデータなのかを識別するためのID（stream_id）と、当該ペイロードのデコードおよび表示時刻情報であるタイムスタンプDTSおよびPTSが夫々記録されている。PTS/DTSは必ずしも全てのパケットヘッダに記録されている訳ではなく、MPEGによって記録するルールが規定されている。ルールの詳細についてはMPEGシステム

ム（ISO／IEC13818-1）規格書に記述されているので省略する。

【0077】

パケットには更にヘッダ（パックヘッダ）が付けられ、パックを構成する。パックヘッダには、当該パックがいつデマルチプレクサを通過し、個々のエレメンタリストリームのデコーダバッファに入力されるかを示すタイムスタンプSCR（System Clock Reference）が記録されている。

【0078】

（VOBのインターリープ記録）

次に図11および図12を用いてVOBファイルのインターリープ記録について説明する。

【0079】

図11上段は、前述したプレーヤ構成図の一部である。図の通り、BDディスク上のデータは、光ピックアップを通してVOB即ちMPEGストリームであればトラックバッファへ入力され、PNG即ちイメージデータであればイメージメモリへと入力される。

【0080】

トラックバッファはFIFOであり、入力されたVOBのデータは入力された順にデマルチプレクサへと送られる。この時、前述したSCRに従って個々のパックはトラックバッファから引き抜かれデマルチプレクサを介してビデオプロセッサまたはサウンドプロセッサへとデータが送り届けられる。一方で、イメージデータの場合は、どのイメージを描画するかはプレゼンテーションコントローラによって指示される。また、描画に使ったイメージデータは、字幕用イメージデータの場合は同時にイメージメモリから削除されるが、メニュー用のイメージデータの場合は、イメージメモリ内にそのまま残される。これはメニューの描画はユーザ操作に依存するところがあるため、同一イメージを複数回描画する可能性があるためである。

【0081】

図11下段は、BDディスク上でのVOBファイルおよびPNGファイルのインターリープ記録を示す図である。一般的にROM、例えばCD-ROMやDV

D-ROMの場合、一連の連続再生単位となるAVデータは連続記録されている。これは、連続記録されている限り、ドライブは順次データを読み出しプレーヤ側に送り届けるだけで良いが、連続データが分断されてディスク上に離散配置されている場合は、個々の連続区間の間でシーク操作が入ることになり、この間データの読み出しが止まることになり、データの供給が止まる可能性があるからである。HD-DVDの場合も同様に、VOBファイルは連続領域に記録することができる方が望ましいが、例えば字幕データのようにVOBに記録されている映像データと同期して再生されるデータがあり、VOBファイルと同様に字幕データも何らかの方法によってBDディスクから読み出す事が必要になる。

【0082】

字幕データの読み出し方法の一手段として、VOBの再生開始前に一まとめで字幕用のイメージデータ（PNGファイル）を読み出してしまう方法がある。しかしながら、この場合には一時記録に使用する大量のメモリが必要となり、非現実的である。

【0083】

そこで、本実施の形態では、VOBファイルを幾つかのブロックに分けて、イメージデータとインターリープ記録する方式を使用している。図11下段はそのインターリープ記録を説明した図である。

【0084】

VOBファイルとイメージデータを適切にインターリープ配置することで、前述したような大量の一時記録メモリ無しに、必要なタイミングでイメージデータをイメージメモリに格納することが可能になる。しかしながらイメージデータを読み出している際には、VOBデータの読み込みは当然のことながら停止することになる。

【0085】

図12は、この問題を解決するトラックバッファを使ったVOBデータ連続供給モデルを説明する図である。

【0086】

既に説明したように、VOBのデータは、一旦トラックバッファに蓄積される

。 トラックバッファへのデータ入力レートと トラックバッファからのデータ出力レートの間に差を設けると、 BDディスクからデータを読み出し続けている限り、 トラックバッファのデータ蓄積量は増加をしていくことになる。

【0087】

ここで トラックバッファへの入力レートを V_a 、 トラックバッファからの出力レートを V_b とする。図12の上段に記すように VOB の一連続記録領域が論理アドレスの” a1 ” から ” a2 ” まで続くとする。” a2 ” から ” a3 ” の間は、 イメージデータが記録されていて、 VOB データの読み出しが行えない区間であるとする。

【0088】

図12の下段は、 トラックバッファの内部を示す図である。横軸が時間、 縦軸が トラックバッファ内部に蓄積されているデータ量を示している。時刻” t1 ” が VOB の一連続記録領域の開始点である” a1 ” の読み出しを開始した時刻を示している。この時刻以降、 トラックバッファにはレート $V_a - V_b$ でデータが蓄積されていくことになる。このレートは言うまでもなく トラックバッファの出入力レートの差である。時刻” t2 ” は一連続記録領域の終了点である” a2 ” のデータを読み込む時刻である。即ち時刻” t1 ” から ” t2 ” の間レート $V_a - V_b$ で トラックバッファ内はデータ量が増加していく、 時刻” t2 ” でのデータ蓄積量は $B(t2)$ は下式によって求めることができる。

【0089】

$$B(t2) = (V_a - V_b) \times (t2 - t1) \quad (\text{式1})$$

この後、 BDディスク上のアドレス” a3 ” まではイメージデータが続くため、 トラックバッファへの入力は 0 となり、 出力レートである” $-V_b$ ” で トラックバッファ内のデータ量は減少していくことになる。これは読み出し位置” a3 ” まで、 時刻でいう” t3 ” までになる。

【0090】

ここで大事なことは、 時刻” t3 ” より前に トラックバッファに蓄積されているデータ量が 0 になると、 デコーダへ供給する VOB のデータが無くなってしまい、 VOB の再生がストップしてしまう可能性がある。しかしながら、 時刻” t

3"でトラックバッファにデータが残っている場合には、VOBの再生がストップすることなく連続できることを意味している。

【0091】

この条件は下式によって示すことができる。

【0092】

$$B(t_2) \geq -Vb \times (t_3 - t_2) \quad (\text{式2})$$

即ち、式2を満たすようにイメージデータの配置を決めればよい事になる。

【0093】

(ナビゲーションデータ構造)

図13から図19を用いて、HD-DVDのナビゲーションデータ（BD管理情報）構造について説明をする。

【0094】

図13は、VOB管理情報ファイル（"YYYY.VOB.I"）の内部構造を示した図である。

【0095】

VOB管理情報は、当該VOBのストリーム属性情報（Attribute）とタイムマップ（TMAP）を有している。ストリーム属性は、ビデオ属性（Video）、オーディオ属性（Audio#0～Audio#m）個々に持つ構成となっている。特にオーディオストリームの場合は、VOBが複数本のオーディオストリームを同時に持つことができることから、オーディオストリーム数（Number）によって、データフィールドの有無を示している。

【0096】

下記はビデオ属性（Video）の持つフィールドと夫々が持ち得る値である

。

【0097】

圧縮方式（Coding）：

MPEG1

MPEG2

MPEG4

解像度 (R e s o l u t i o n) :

1920 x 1080

1280 x 720

720 x 480

720 x 565

アスペクト比 (A s p e c t)

4 : 3

16 : 9

フレームレート (F r a m e r a t e)

60

59. 94

50

30

29. 97

25

24

下記はオーディオ属性 (A u d i o) の持つフィールドと夫々が持ち得る値である。

【0098】

圧縮方式 (C o d i n g) :

A C 3

M P E G 1

M P E G 2

L P C M

チャンネル数 (C h) :

1 ~ 8

言語属性 (L a n g u a g e) :

タイムマップ (T M A P) はV O B U毎の情報を持つテーブルであって、当該V O B Uが有するV O B U数 (N u m b e r) と各V O B U情報 (V O B U # 1 ~

V O B U # n) を持つ。個々の V O B U 情報は、 V O B U の再生時間長 (D u r a t i o n) と V O B U のデータサイズ (S i z e) を夫々有している。

【0099】

図14はV O B U情報の詳細を説明する図である。

【0100】

広く知られているように、 M P E G ストリームは時間的側面とデータサイズとしての側面との2つを有している。例えば、音声の圧縮規格である A C 3 は固定ビットレートでの圧縮を行っているため、時間とアドレスとの関係は1次式によって求めることができる。しかしながらM P E G ビデオデータの場合は、個々のフレームは固定の表示時間、例えばN T S C の場合は1フレームは1／29. 97秒の表示時間を持つが、個々のフレームの圧縮後のデータサイズは絵の特性や圧縮に使ったピクチャタイプ、いわゆる I / P / B ピクチャによってデータサイズは大きく変わってくる。従って、 M P E G ビデオの場合は、時間とアドレスの関係は一般式の形で表現することは不可能である。

【0101】

当然の事として、 M P E G ビデオデータを多重化している M P E G システムストリーム、即ち V O B も時間とデータとを一般式の形で表現することは不可能である。これに代わって、 V O B 内での時間とアドレスとの関係を結びつけるのがタイムマップ (T M A P) である。図14に示すように、各 V O B U 每に V O B U 内のフレーム数と、 V O B U 内のパック数を夫々エントリーとして持つテーブルがタイムマップ (T M A P) である。

【0102】

図15を使って、タイムマップ (T M A P) の使い方を説明する。

【0103】

図15に示すように時刻情報が与えられた場合、先ずは当該時刻がどの V O B U に属するのかを検索する。これは、タイムマップの V O B U 每のフレーム数を加算して行き、フレーム数の和が当該時刻を（フレーム数に換算して）超えるまたは一致する V O B U が当該 V O B U になる。次にタイムマップの V O B U 毎のサイズを当該 V O B U の直前の V O B U まで加算して行き、その値が与えられ

た時刻を含むフレームを再生するために読み出すべきパックの先頭アドレスになっている。

【0104】

次に図16を使って、プレイリスト情報（"XXX.PL"）の内部構造を説明する。

【0105】

プレイリスト情報は、セルリスト（CellList）とイベントリスト（EventList）から構成されている。

【0106】

セルリスト（CellList）は、プレイリスト内の再生セルシーケンスであり、本リストの記述順でセルが再生される事になる。セルリスト（CellList）の中身は、セルの数（Number）と各セル情報（Cell#1～Cell#n）である。

【0107】

セル情報（Cell#）は、VOBファイル名（VOBName）、当該VOB内での有効区間開始時刻（In）および有効区間終了時刻（Out）と、字幕テーブル（SubtitleTable）を持っている。有効区間開始時刻（In）および有効区間終了時刻（Out）は、夫々当該VOB内のフレーム番号で表現され、前述したタイムマップ（TMAP）を使うことによって再生に必要なVOBデータのアドレスを得る事ができる。

【0108】

字幕テーブル（SubtitleTable）は、当該VOBと同期再生される字幕情報を持つテーブルである。字幕は音声同様に複数の言語を持つことができ、字幕テーブル（SubtitleTable）最初の情報も言語数（Number）とそれに続く個々の言語ごとのテーブル（Language#1～Language#k）から構成されている。

【0109】

各言語のテーブル（Language#）は、言語情報（Language）と、個々に表示される字幕の字幕情報数（Number）と、個々に表示される

字幕の字幕情報（S p e e c h # 1～S p e e c h # j）から構成され、字幕情報（S p e e c h #）は対応するイメージデータファイル名（N a m e）、字幕表示開始時刻（I n）および字幕表示終了時刻（O u t）と、字幕の表示位置（P o s i t i o n）から構成されている。

【0110】

イベントリスト（E v e n t L i s t）は、当該プレイリスト内であげられるイベントを定義したテーブルである。イベントリストは、イベント数（N u m b e r）に続いて個々のイベント（E v e n t # 1～E v e n t # m）から構成され、個々のイベント（E v e n t #）は、イベントの種類（T y p e）、イベントのID（I D）、イベント生成時刻（T i m e）と有効期間（D u r a t i o n）から構成されている。

【0111】

図17は、個々のプレイリスト毎のイベントハンドラ（時間イベントと、メニュー選択用のユーザイベント）を持つイベントハンドラテーブル（" X X X. P R O G "）である。

【0112】

イベントハンドラテーブルは、定義されているイベントハンドラ／プログラム数（N u m b e r）と個々のイベントハンドラ／プログラム（P r o g r a m # 1～P r o g r a m # n）を有している。各イベントハンドラ／プログラム（P r o g r a m #）内の記述は、イベントハンドラ開始の定義（< e v e n t _ h a n d l e r >タグ）と前述したイベントのIDと対になるイベントハンドラのID（I D）を持ち、その後に当該プログラムもF u n c t i o nに続く括弧” { ” と ” } ” の間に記述する。

【0113】

次に図18を用いてBDディスク全体に関する情報（" B D. I N F O "）の内部構造について説明をする。

【0114】

BDディスク全体情報は、タイトルリスト（T i t l e L i s t）とグローバルイベント用のイベントテーブル（E v e n t T a b l e）から構成されている

【0115】

タイトルリスト (TitleList) は、ディスク内のタイトル数 (Number) と、これに続く各タイトル情報 (Title#1～Title#n) から構成されている。個々のタイトル情報 (Title) は、タイトルに含まれるプレイリストのテーブル (PLTable) とタイトル内のチャプタリスト (ChapterList) を含んでいる。プレイリストのテーブル (PLTable) はタイトル内のプレイリストの数 (Number) と、プレイリスト名 (Name) 即ちプレイリストのファイル名を有している。

【0116】

チャプタリスト (ChapterList) は、当該タイトルに含まれるチャプタ数 (Number) と個々のチャプタ情報 (Chapter#1～Chapter#n) から構成され、チャプタ情報 (Chapter#) は当該チャプタが含むセルのテーブル (CellTable) を持ち、セルのテーブル (CellTable) はセル数 (Number) と個々のセルのエントリ情報 (CellEntry#1～CellEntry#k) から構成されている。セルのエントリ情報 (CellEntry#) は当該セルを含むプレイリスト名と、プレイリスト内でのセル番号によって記述されている。

【0117】

イベントリスト (EventList) は、グローバルイベントの数 (Number) と個々のグローバルイベントの情報を持っている。ここで注意すべきは、最初に定義されるグローバルイベントは、ファーストイベント (FirstEvent) と呼ばれ、BDディスクがプレーヤに挿入された時、最初に呼ばれるイベントである。グローバルイベント用イベント情報はイベントタイプ (Type) とイベントのID (ID) だけを持っている。

【0118】

図19は、グローバルイベントハンドラのプログラムのテーブル ("BD. PROG") である。

【0119】

本テーブルは、図17で説明したイベントハンドラテーブルと同一内容である。

【0120】

(イベント発生のメカニズム)

図20から図22を使ってイベント発生のメカニズムについて説明する。

【0121】

図20はタイムイベントの例である。

【0122】

前述したとおり、タイムイベントはプレイリスト情報（"XXX.PL"）のイベントリスト（Event List）で定義される。タイムイベントとして定義されているイベント、即ちイベントタイプ（Type）が"Time Event"の場合、イベント生成時刻（"t1"）になった時点で、ID"Ex1"を持つタイムイベントがシナリオプロセッサからプログラムプロセッサに対してあげられる。プログラムプロセッサは、イベントID"Ex1"を持つイベントハンドラを探し、対象のイベントハンドラを実行処理する。例えば、本実施例の場合では、2つのボタンイメージの描画を行うなどを行うことができる。

【0123】

図21はメニュー操作を行うユーザイベントの例である。

【0124】

前述したとおり、メニュー操作を行うユーザイベントもプレイリスト情報（"XXX.PL"）のイベントリスト（Event List）で定義される。ユーザイベントとして定義されるイベント、即ちイベントタイプ（Type）が"UserEvent"の場合、イベント生成時刻（"t1"）になった時点で、当該ユーザイベントがレディとなる。この時、イベント自身は未だ生成されてはない。当該イベントは、有効規格情報（Duration）で記される期間レディ状態にある。

【0125】

図21に描くように、ユーザがリモコンキーの「上」「下」「左」「右」キーまたは「決定」キーを押した場合、先ずUOPイベントがUOPマネージャによ

って生成されプログラムプロセッサに上げられる。プログラムプロセッサは、シナリオプロセッサに対してUOPイベントを流し、シナリオプロセッサはUOPイベントを受け取った時刻に有効なユーザイベントが存在するかを検索し、対象となるユーザイベントがあった場合は、ユーザイベントを生成し、プログラムプロセッサに持ち上げる。プログラムプロセッサでは、イベントID”E v 1”を持つイベントハンドラを探し、対象のイベントハンドラを実行処理する。例えば、本実施例の場合では、プレイリスト#2の再生を開始する。

【0126】

生成されるユーザイベントには、どのリモコンキーがユーザによって押されたかの情報は含まれていない。選択されたリモコンキーの情報は、UOPイベントによってプログラムプロセッサに伝えられ、仮想プレーヤが持つレジスタSPR M(20)に記録保持される。イベントハンドラのプログラムは、このレジスタの値を調べ分岐処理を実行することが可能である。

【0127】

図22はグローバルイベントの例である。

【0128】

前述したとおり、グローバルイベントはBDディスク全体に関する情報（”BD. INFO”）のイベントリスト（EventList）で定義される。グローバルイベントとして定義されるイベント、即ちイベントタイプ（Type）が”GlobalEvent”的場合、ユーザのリモコンキー操作があった場合にのみイベントが生成される。

【0129】

ユーザが”メニュー”を押した場合、先ずUOPイベントがUOPマネージャによって生成されプログラムプロセッサに上げられる。プログラムプロセッサは、シナリオプロセッサに対してUOPイベントを流し、シナリオプロセッサは、該当するグローバルイベントを生成し、プログラムプロセッサに送る。プログラムプロセッサでは、イベントID”menu”を持つイベントハンドラを探し、対象のイベントハンドラを実行処理する。例えば、本実施例の場合ではプレイリスト#3の再生を開始している。

【0130】

本実施例では、単に”メニュー”キーと呼んでいるが、DVDのように複数のメニューキーがあってもよい。各メニューキーに対応するIDを夫々定義することで対応することが可能である。

【0131】

(仮想プレーヤマシン)

図23を用いてプログラムプロセッサの機能構成を説明する。

【0132】

プログラムプロセッサは、内部に仮想プレーヤマシンを持つ処理モジュールである。仮想プレーヤマシンはHD-DVDとして定義された機能モデルであって、各HD-DVDプレーヤの実装には依存しないものである。即ち、どのHD-DVDプレーヤにおいても同様の機能を実行するできることを保証している。

【0133】

仮想プレーヤマシンは大きく2つの機能を持っている。プログラミング関数とプレーヤ変数(レジスタ)である。プログラミング関数は、Java(R) Scriptをベースとして、以下に記す2つの機能をHD-DVD固有関数として定義している。

【0134】

リンク関数：現在の再生を停止し、指定するプレイリスト、セル、時刻からの再生を開始する

Link (PL#, Cell#, time)

PL# : プレイリスト名

Cell# : セル番号

time : セル内での再生開始時刻

PNG描画関数：指定PNGデータをイメージプレーンに描画する

Draw (File, X, Y)

File : PNGファイル名

X : X座標位置

Y : Y座標位置

イメージプレーンクリア関数：イメージプレーンの指定領域をクリアする

C l e a r (X , Y , W , H)

X : X座標位置

Y : Y座標位置

W : X方向幅

H : Y方向幅

プレーヤ変数は、プレーヤの状態を示すシステムパラメータ（S P R M）と一般用途として使用可能なゼネラルパラメータ（G P R M）とがある。

【0135】

図24はシステムパラメータ（S P R M）の一覧である。

【0136】

S P R M (0)	:	メニューストリーム番号
S P R M (1)	:	音声ストリーム番号
S P R M (2)	:	字幕ストリーム番号
S P R M (3)	:	アングル番号
S P R M (4)	:	タイトル番号
S P R M (5)	:	チャプタ番号
S P R M (6)	:	プログラム番号
S P R M (7)	:	セル番号
S P R M (8)	:	再生時刻情報
S P R M (9)	:	ナビゲーションタイマー
S P R M (1 0)	:	メニューにおける選択状態のボタン番号
S P R M (1 1)	:	予備
S P R M (1 2)	:	予備
S P R M (1 3)	:	パレンタルレベル
S P R M (1 4)	:	プレーヤ設定値（ビデオ）
S P R M (1 5)	:	プレーヤ設定値（オーディオ）
S P R M (1 6)	:	音声ストリーム用言語コード
S P R M (1 7)	:	字幕ストリーム用言語コード

S P R M (1 8)	:	ニュースストリーム用言語コード
S P R M (1 9)	:	予備
S P R M (2 0)	:	選択キー情報
S P R M (2 1)	:	予備
S P R M (2 2)	:	予備
S P R M (2 3)	:	予備
S P R M (2 4)	:	予備
S P R M (2 5)	:	予備
S P R M (2 6)	:	予備
S P R M (2 7)	:	予備
S P R M (2 8)	:	予備
S P R M (2 9)	:	予備
S P R M (3 0)	:	予備
S P R M (3 1)	:	予備

なお、本実施例では、仮想プレーヤのプログラミング関数を Java (R) Script ベースとしたが、Java (R) Script ではなく、UNIX (R) OS などで使われている B-Shell や、Perl Script などの他のプログラミング関数であっても構わなく、言い換えれば、本発明は Java (R) Script に限定されるものでは無い。

【0137】

(プログラムの例)

図25および図26は、イベントハンドラでのプログラムの例である。

【0138】

図25は、2つの選択ボタンを持ったメニューの例である。

【0139】

セル (PlayList#1. Cell#1) 先頭でタイムイベントを使って図25左側のプログラムが実行される。ここでは、最初にゼネラルパラメータの一つ GPRM (0) に”1”がセットされている。GPRM (0) は、当該プログラムの中で、選択されているボタンを識別するのに使っている。最初の状態で

は、左側に配置するボタン1が選択されている事を初期値として持たされている。
。

【0140】

次に、PNGの描画を描画関数であるDrawを使ってボタン1、ボタン2夫々について行っている。ボタン1は、座標(10, 200)を起点(左端)としてPNGイメージ"black.png"を描画している。ボタン2は、座標(330, 200)を起点(左端)としてPNGイメージ"white.png"を描画している。

【0141】

また、本セル最後ではタイムイベントを使って図25右側のプログラムが実行される。ここでは、Link関数を使って当該セルの先頭から再度再生するよう指定している。

【0142】

図26は、メニュー選択のユーザイベントのイベントハンドラの例である。

【0143】

「左」キー、「右」キー、「決定」キー何れかのリモコンキーが押された場合夫々に対応するプログラムがイベントハンドラに書かれている。ユーザがリモコンキーを押した場合、図21で説明したとおり、ユーザイベントが生成され、図26のイベントハンドラが起動されることになる。本イベントハンドラでは、選択ボタンを識別しているGPRM(0)の値と、選択されたリモコンキーを識別するSPRM(20)を使って分岐処理を行っている。

【0144】

条件1) ボタン1が選択されている、かつ、選択キーが「右」キーの場合
GPRM(0)を2に再設定して、選択状態にあるボタンを右ボタン2に変更する。

【0145】

ボタン1、ボタン2のイメージを夫々書き換える。

【0146】

条件2) 選択キーが「決定(OK)」の場合で、ボタン1が選択されている

場合

プレイリスト#2の再生を開始する

条件3) 選択キーが「決定(OK)」の場合で、ボタン2が選択されている

場合

プレイリスト#3の再生を開始する

上記のようにして実行処理が行われる。

【0147】

(プレーヤ処理フロー)

次に図27から図30を用いてプレーヤでの処理フローを説明する。

【0148】

図27は、AV再生までの基本処理フローである。

【0149】

BDディスクを挿入すると(S101)、HD-DVDプレーヤはBD. INFOファイルの読み込みと解析(S102)、BD. PROGの読み込み(S103)を実行する。BD. INFOおよびBD. PROGは共に管理情報記録メモリに一旦格納され、シナリオプロセッサによって解析される。

【0150】

続いて、シナリオプロセッサは、BD. INFOファイル内のファーストイベント(FirstEvent)情報に従い、最初のイベントを生成する(S104)。生成されたファーストイベントは、プログラムプロセッサで受け取られ、当該イベントに対応するイベントハンドラを実行処理する(S105)。

【0151】

ファーストイベントに対応するイベントハンドラには、最初に再生するべきプレイリスト情報が記録されていることが期待される。仮に、プレイリスト再生が指示されていない場合には、プレーヤは何も再生することなく、ユーザイベントを受け付けるのを待ち続けるだけになる。この場合、ユーザイベントを受け付けるのを待ち続けることになる(S201)。HD-DVDプレーヤはユーザからのリモコン操作を受け付けると、UOPマネージャはプログラムマネージャに対してUOPイベントを立ち上げる(S202)。

【0152】

プログラムマネージャは、UOPイベントがメニューキーによるものであるかを判別し（S203）、メニューキーの場合は、シナリオプロセッサにUOPイベントを流し、シナリオプロセッサがユーザイベントを生成する（S204）。プログラムプロセッサは生成されたユーザイベントに対応するイベントハンドラを実行処理する（S205）。

【0153】

図28は、PL再生開始からVOB再生開始までの処理フローである。

【0154】

前述したように、ファーストイベントハンドラまたはグローバルイベントハンドラによってプレイリスト再生が開始される（S301）。シナリオプロセッサは、再生対象のプレイリスト再生に必要な情報として、"プレイリスト情報" XX X. PL の読み込みと解析（S302）、プレイリストに対応する"プログラム情報" XXX. PROG の読み込みを行う（S303）。続いてシナリオプロセッサは、プレイリストに登録されているセル情報に基づいてセルの再生を開始する（S304）。セル再生は、シナリオプロセッサからプレゼンテーションコントローラに対して要求が出さる事を意味し、プレゼンテーションコントローラはAV再生を開始する（S305）。

【0155】

AV再生の開始（S401）を開始すると、プレゼンテーションコントローラは再生するセルに対応するVOBの情報ファイル（XXX. VOB I）を読み込みおよび解析をする（S402）。プレゼンテーションコントローラは、タイムマップを使って再生開始するVOBUとそのアドレスを特定し、ドライブコントローラに読み出しあдресを指示し、ドライブコントローラは対象となるVOBデータを読み出し（S403）、VOBデータがデコーダに送られ再生が開始される（S404）。

【0156】

VOB再生は、当該VOBの再生区間が終了するまで続けられ（S405）、終了すると次のセル再生S304へ移行する。次にセルが無い場合は、再生が停

止する（S406）。

【0157】

図29は、AV再生開始からのイベント処理フローである。

【0158】

HD-DVDプレーヤはイベントドリブン型のプレーヤモデルである。プレイリストの再生を開始すると、タイムイベント系、ユーザイベント系、字幕表示系のイベント処理プロセスが夫々起動され、平行してイベント処理を実行するようになる。

【0159】

S500系の処理は、タイムイベント系の処理フローである。

【0160】

プレイリスト再生開始後（S501）、プレイリスト再生が終了しているかを確認するステップ（S502）を経て、シナリオプロセッサは、タイムイベント発生時刻になったかを確認する（S503）。タイムイベント発生時刻になっている場合には、シナリオプロセッサはタイムイベントを生成し（S504）、プログラムプロセッサがタイムイベントを受け取りイベントハンドラを実行処理する（S505）。

【0161】

ステップS503でタイムイベント発生時刻になっていない場合、または、ステップS504でイベントハンドラ実行処理後は再度ステップS502へ戻り、上述した処理を繰り返す。また、ステップS502でプレイリスト再生が終了したことが確認されると、タイムイベント系の処理は強制的に終了する。

【0162】

S600系の処理は、ユーザイベント系の処理フローである。

【0163】

プレイリスト再生開始後（S601）、プレイリスト再生終了確認ステップ（S602）を経て、UOP受付確認ステップの処理に移る（S603）。UOPの受付があった場合、UOPマネージャはUOPイベントを生成し（S604）、UOPイベントを受け取ったプログラムプロセッサはUOPイベントがメニュー

ーコールであるかを確認し（S605）、メニュー コールであった場合は、プログラム プロセッサはシナリオ プロセッサにイベントを生成させ（S607）、プログラム プロセッサはイベント ハンドラを実行処理する（S608）。

【0164】

ステップ S605 で UOP イベントがメニュー コールで無いと判断された場合、UOP イベントはカーソルキーまたは「決定」キーによるイベントである事を示している。この場合、現在時刻がユーザイベント有効期間内であるかをシナリオ プロセッサが判断し（S606）、有効期間内である場合には、シナリオ プロセッサがユーザイベントを生成し（S607）、プログラム プロセッサが対象のイベント ハンドラを実行処理する（S608）。

【0165】

ステップ S603 で UOP 受付が無い場合、ステップ S606 で現在時刻がユーザイベント有効期間に無い場合、または、ステップ S608 でイベント ハンドラ実行処理後は再度ステップ S602 へ戻り、上述した処理を繰り返す。また、ステップ S602 でプレイリスト再生が終了したことが確認されると、ユーザイベント系の処理は強制的に終了する。

【0166】

図30は字幕処理のフローである。

【0167】

プレイリスト再生開始後（S701）、プレイリスト再生終了確認ステップ（S702）を経て、字幕描画開始時刻確認ステップに移る（S703）。字幕描画開始時刻の場合、シナリオ プロセッサはプレゼンテーションコントローラに字幕描画を指示し、プレゼンテーションコントローラはイメージ プロセッサに字幕描画を指示する（S704）。ステップ S703 で字幕描画開始時刻で無いと判断された場合、字幕表示終了時刻であるかを確認する（S705）。字幕表示終了時刻であると判断された場合は、プレゼンテーションコントローラがイメージ プロセッサに字幕消去指示を行い、描画されている字幕をイメージ プレーンから消去する（S706）。

【0168】

字幕描画ステップS704終了後、字幕消去ステップS706終了後、または、字幕表示終了時刻確認ステップS705で当該時刻でないことが判断された場合、ステップS702に戻り、上述した処理を繰り返す。また、ステップS702でプレイリスト再生が終了したことが確認されると、字幕表示系の処理は強制的に終了する。

【0169】

(実施例2)

次に本発明の第2の実施の形態について説明する。

【0170】

第2の実施の形態は、コンテンツ中のオーディオストリーム、字幕ストリーム、メニューストリーム、アングル、ボタンの選択方法に関する内容である。基本的には第1の実施例に基づく内容であり、拡張または異なる部分を中心に説明する。

【0171】

コンテンツ中に複数のオーディオストリームがある場合、そのうちの1本がプレーヤあるいはユーザによって選択され、選択されたオーディオストリーム番号はプレーヤ変数であるシステムパラメータS P R M (1) に格納される。システムパラメータに格納される値は、値の状態と状態遷移を制御するフローによって、明確に意味づけすることが可能である。

【0172】

同様に、字幕ストリームはS R P M (2) の状態と状態遷移を制御するフロー、メニューを表示するための制御データおよびイメージデータを含むメニューストリームはS R P M (0) の状態と状態遷移を制御するフローによって意味づけすることが可能である。

【0173】

また、アングルが複数存在する場合、選択されたアングル番号はシステムパラメータS R P M (3) に格納され、値の状態と状態遷移を制御するフローによって、アングルの状態を意味づけすることが可能であり、同様に選択されたボタン番号もS R P M (10) の状態と状態遷移を制御するフローによって意味づける

ことが可能である。

【0174】

それぞれに関連するシステムパラメータの値の状態遷移と遷移を制御するフローについて、オーディオストリーム、字幕ストリーム、メニューストリーム、アンクル、ボタンの順で説明を行う。

【0175】

(オーディオストリームの選択)

図31は、オーディオストリームおよび字幕ストリームにおける、システムパラメータの値の状態遷移を示した図である。

【0176】

図中の実線で表される楕円（3101、3102）はシステムパラメータの状態を示し、波線で表される楕円（3103、3104、3105）は状態遷移中の一時的な状態を示している。各状態間を結ぶ矢印は状態の遷移を示し、矢印の近傍に書かれた条件になったときに状態遷移が発生する。また、一時的な状態（3103、3104、3105）は、それぞれ関連付けられたフローが存在する。

【0177】

オーディオストリームにおいては、プレーヤがディスクを読み込む時、システムパラメータSRPM(1)は初期化中状態（3103）になり、初期化フローが実行される。初期化フローが終了するとシステムパラメータは、無効状態に遷移する。

【0178】

無効状態（3101）において、コマンドなどによりストリームの切替すなわちシステムパラメータの値の変更を要求された場合、無条件にシステムパラメータの値を変更し、再び無効状態に遷移する。また、プレーヤがプレイリストの再生を開始あるいは再生中にセル境界を越えるようなことがあれば、システムパラメータの状態は、一時状態である選択中状態に遷移する。

【0179】

選択中状態（3104）では、オーディオストリーム選択フローが実行され、

結果により無効状態あるいは有効状態に遷移する。

【0180】

有効状態（3102）において、プレイリストの再生が停止された場合は、システムパラメータの状態を無効状態に遷移させる。また、再生中にセル境界を越える場合は一時状態である選択中状態に遷移する。ユーザ操作あるいはコマンドによりストリームの切替が要求された場合、システムパラメータの状態は切替中に遷移する。

【0181】

切替中状態（3105）は一時的な状態であり、オーディオストリーム切替フローが実行され、システムパラメータの値を適切に処理した後に、有効状態に遷移する。

【0182】

図32はオーディオストリームの初期化フローを示している。

【0183】

初期化フローが実行されると、どんな値が入っているか分からぬシステムパラメータに対して、初期値として「不定」値を設定する（S3201）。不定値とはオーディオのストリーム番号にはなり得ない特殊な値であり、オーディオが選択されていない状態あるいは選択するオーディオが存在しない状態を表しており、無効状態に属する値である。

【0184】

図33はオーディオストリームの選択フローを示している。

【0185】

プレイリストの再生が開始された時あるいはセル境界を越える時に必ず選択中状態に遷移し、オーディオストリーム選択フローが実行されることにより、有効状態あるいは無効状態に遷移する。

【0186】

ステップS3301において、システムパラメータにオーディオストリーム番号として有効な値が格納されており、そのオーディオストリームをプレーヤが再生可能であるか確認する。再生可能なストリーム番号がすでにシステムパラメー

タに設定してあれば、その値をそのまま利用、すなわちシステムパラメータの値の変更は行わない。これは、前回選択したオーディオストリーム番号を次のセルで有効にするために有用である。

【0187】

システムパラメータに有効な値が格納されていない場合は、ストリームフィルタに登録されているオーディオストリームをチェック（S3302）して、複数のオーディオストリームの中から適切なオーディオストリームを選択する。ストリームフィルタに関しては、オーディオ選択フローの後に説明する。

【0188】

複数のオーディオストリームの中から適切なオーディオストリームを選択する際の選択の優先順位は次の順となる。

【0189】

条件1：オーディオストリームが再生可能（必須条件）

条件2：オーディオの言語コードがユーザ設定と一致

条件3：オーディオのサラウンド・ステレオ属性が、プレーヤの再生能力と一致

条件4：ストリームフィルタ内の登録順序

条件1がもっとも選択の優先順位が高く、条件1が満たされたものの中から条件2、条件3、条件4を満たすものを探す。条件2は条件3より優先度が高く、条件3は条件4より優先度が高い。条件1を満たし、より優先順位の高い条件を満たすストリームを選択する。

【0190】

条件1はストリームフィルタに登録されているストリームを、プレーヤが再生可能か否か判定する。ストリームの圧縮形式とプレーヤがデコード可能な圧縮形式を保持しているシステムパラメータSPRM（15）を比較し、再生可能なストリームを優先して選択する。再生不可能なストリームが選択されることはない。

【0191】

条件2はオーディオの言語属性をユーザ好みに合わせるために存在する。ユ

一ザが「日本語」音声を優先する設定をプレーヤに設定した場合、システムパラメータSPRM(16)に「日本語」の言語コードが設定される。オーディオストリーム選択時、オーディオストリームの言語コードとシステムパラメータSPRM(16)の言語コードを比較し、一致したものを優先して選択する。

【0192】

条件3はオーディオのサラウンド・ステレオ属性とプレーヤの再生能力の判定である。プレーヤがサラウンドのデコードおよび再生能力を持つ場合、サラウンド属性をもつオーディオストリームとステレオ属性（デュアルモノ・モノラルを含む）のものは、この条件によって優先順位付けは行われない。プレーヤがステレオまでのデコードおよび再生能力しか持たない場合、ステレオ属性のオーディオストリームを優先して選択する。

【0193】

条件1～3によって複数のオーディオストリームが選択された場合は条件4を適用し、複数選択されたオーディオストリームの中で、ストリームフィルタ内で最初に登録されたオーディオストリームを選択する。

【0194】

これらのオーディオ選択フローは、ステップS3303以降で実現されている。

【0195】

ステップS3303において条件1を判定する。再生できるオーディオストリームが存在しない場合は、ステップS3304においてシステムパラメータに不定値を設定する。どのオーディオストリームも選択されない。

【0196】

再生できるオーディオストリームが存在する場合は、ステップS3305において条件2および条件3の判定を行う。条件2および条件3を満たすストリームが1本以上存在する場合は

ステップS3306において条件4を適応してストリームを1本選択し、選択されたオーディオストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0197】

条件2および条件3を満たすストリームが存在しない場合は、ステップS3307において条件2をみたし条件3を満たさないストリームの判定を行う。その様なストリームが存在する場合は、同様に条件4を適応して、選択されたオーディオストリームのオーディオストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0198】

条件2を満たすものが見つからない場合は、ステップS3308において条件3を満たすものを判定する。その様なストリームが存在する場合は、同様に条件4を適応して、選択されたオーディオストリームのオーディオストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0199】

条件2および条件3を満たすものが見つからない場合は、ステップS3309において、再生可能なオーディオストリームに対して条件4を適応して、選択されたオーディオストリームのオーディオストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0200】

なお、上述の例ではストリームフィルタに登録されているストリームが必ず存在することを前提としている。そのためセルが参照するストリームの存在をチェックするステップは存在しない。パッケージとハードディスクドライブを組み合わせて、コンテンツのダウンロードを鑑みた際、セルはストリームを参照しているが、実際にはそのストリームはダウロードされていない、または、存在しない場合があり得る。そのため、ストリームフィルタなどから参照するストリームが実際にディスクあるいはハードディスク上に存在することを確認するステップを条件1と同等の優先順位で設定してもよい。このような方法をとると、存在しないストリームを誤って選択してしまう危険性が無くなる。

【0201】

図34はストリームフィルタの概念を示している。

【0202】

ビデオストリームやオーディオストリームなどを多重化しているVOB(3401)は、複数のオーディオストリームや字幕ストリームを保持することが可能

である。再生するストリームは、セル（3402）からVOBを参照することによりストリームの指定を行うが、VOBは複数のストリームを多重化してあるため、あるセルからは必要ないストリームを含んでいる可能性がある。そこで、VOBに含まれるストリームのうち、該当するセルにおいて必要なストリームだけを選択するため、必要なストリームのIDを保持するストリームフィルタ（3403）を用意する。ストリームフィルタに登録されていないストリームは、たとえセルから参照するVOBに含まれていても、セルから利用することはできない。ストリームフィルタは登録順序を保持しており、より順序が前のものが前述の条件4において優先される。

【0203】

なお、ストリームフィルタでは、実際には存在しないストリームに対する参照を行うことも可能である。

【0204】

図35はオーディオストリームの切替フローを示している。

【0205】

コンテンツの再生中、オーディオストリームを切り替えるためにユーザ操作あるいはコマンドが実行されると、有効状態は切替中状態に遷移し、ストリーム切替フローが実行される。切替後は有効状態に遷移する。

【0206】

ステップS3501において、ユーザ操作あるいはコマンドにより指定されたオーディオストリーム番号が有効な値であり、そのオーディオストリームをプレーヤが再生可能であるか確認する。再生可能なストリーム番号であれば、ステップS3502により、指定されたオーディオストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0207】

指定されたオーディオストリーム番号がストリーム番号として無効であり、不定値でもない場合は、間違ったユーザ操作あるいはコマンドが行われたため、何も行わずにオーディオ切替フローを終了する（S3503）。オーディオストリーム番号に不定値が指定された場合は、ステップS3504以降においてオーデ

イオ選択フローと同様の条件でオーディオ選択を行う。

【0208】

オーディオ切替フローは、システムパラメータの状態が有効状態の時に遷移するため、少なくとも1本のオーディオストリームが選択可能である。そのため、オーディオ選択フローの時のように、オーディオが一本も選択されず、不定値が設定されることはない。条件1～4を同様に適用して、適切なオーディオストリームを1本選択し、選択されたオーディオのオーディオストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0209】

(字幕ストリームの選択)

字幕ストリームにおけるシステムパラメータの値の状態遷移はオーディオストリームと同じである。また、初期化中状態に遷移した際に実行される初期化フローは、オーディオストリームの初期化フロート同じである。

【0210】

ただし、字幕ストリーム選択フローと字幕ストリーム切替フローは、オーディオストリームの選択フロー、切替フローとは異なったフローとなっている。

【0211】

図36は字幕ストリーム選択フローを示している。

【0212】

オーディオストリームと同様に、プレイリストの再生が開始された時あるいはセル境界を越える時に必ず選択中状態に遷移し、字幕ストリーム選択フローが実行されることにより、有効状態あるいは無効状態に遷移する。

【0213】

ステップS3601において、システムパラメータに格納されている字幕ストリーム番号がストリームフィルタに存在、有効な字幕ストリームの番号であるか確認する。有効な字幕ストリーム番号がすでにシステムパラメータに設定してあれば、その値をそのまま利用、すなわちシステムパラメータの値の変更は行わない。

【0214】

システムパラメータに有効な値が格納されていない場合は、ストリームフィルタに登録されている字幕ストリームをチェック（S3602）して、複数の字幕ストリームの中から適切な字幕ストリームを選択する。

【0215】

複数の字幕ストリームの中から適切な字幕ストリームを選択する際の選択の優先順位は次の順となる。

【0216】

条件1：字幕ストリームが存在（必須条件）

条件2：字幕の言語コードがユーザ設定と一致

条件3：ストリームフィルタ内の登録順序

条件1がもっとも選択の優先順位が高く、条件1を満たしたものの中から、条件2および条件3を適応して、適切な字幕ストリームを選択する。

【0217】

条件1はストリームフィルタに字幕ストリームが登録されているか判定する。

【0218】

条件2は字幕の言語属性をユーザ好みに合わせるために存在する。ユーザが「日本語」字幕を優先する設定をプレーヤに設定した場合、システムパラメータSPRM(17)に「日本語」の言語コードが設定される。字幕ストリーム選択時、字幕ストリームの言語コードとシステムパラメータSPRM(17)の言語コードを比較し、一致したものを優先して選択する。

【0219】

条件1および条件2によって複数の字幕ストリームが選択された場合は条件3を適用し、複数選択された字幕ストリームの中で、ストリームフィルタ内で最初に登録された字幕ストリームを選択する。条件1および条件2を満たす字幕ストリームが存在しない場合は、条件1を満たす字幕ストリームのうち、ストリームフィルタ内で最初に登録されているものを選択する。

【0220】

これらの字幕選択フローはステップS3603以降で実現されている。

【0221】

ステップS3603において、条件1を判定する。ストリームフィルタに字幕ストリームが存在しない場合は、ステップS3604においてシステムパラメータに不定値を設定する。どの字幕ストリームも選択されない。

【0222】

ステップS3605において、条件2を判定する。言語コードが一致する字幕ストリームが1本以上存在する場合は、ステップS3606において条件3を適応してストリームを1本選択し、選択された字幕ストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

言語コードが一致する字幕ストリームが存在しない場合は、ステップS3607において、ストリームフィルタ内で最初に登録されている字幕ストリームを選択し、対応する字幕ストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0223】

図37は字幕ストリームの切替フローを示している。

【0224】

オーディオストリームの状態遷移と同様に、コンテンツの再生中、字幕ストリームを切り替えるためにユーザ操作あるいはコマンドが実行されると、有効状態は切替中状態に遷移し、字幕ストリーム切替フローが実行される。切替後は有効状態に遷移する。

【0225】

ステップS3701において、ユーザ操作あるいはコマンドにより指定された字幕ストリーム番号が有効な値であるか確認する。有効なストリーム番号であれば、ステップS3702により、指定された字幕ストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0226】

指定された字幕ストリーム番号がストリーム番号として無効であり、不定値でない場合は、間違ったユーザ操作あるいはコマンドが行われたため、何も行われずに字幕切替フローを終了する（S3703）。字幕ストリーム番号に不定値が指定された場合は、ステップS3704以降において字幕選択フローと同様の条件で字幕選択を行う。

【0227】

字幕切替フローは、システムパラメータの状態が有効状態の時のみに遷移するため、少なくとも1本の字幕ストリームが選択可能である。そのため、字幕選択フローの時のように、字幕が一本も選択されず、不定値が設定されることはない。条件1～3を同様に適用して、適切な字幕ストリームを1本選択し、選択された字幕ストリーム番号をシステムパラメータに設定する。

【0228】

(ニュースストリームの選択)

図38はニュースストリームにおけるシステムパラメータの値の状態遷移図である。

【0229】

プレイリスト再生中にニュースストリームの切替を禁止するため、オーディオストリームあるいは字幕ストリームの状態遷移とは異なり、ストリーム選択フローは存在するが、ストリーム切替フローは存在しない。一時的な状態である切替中状態と切替状態への遷移が無いことを除いては、オーディオストリームあるいは字幕ストリームの状態遷移と同様である。

【0230】

なお、プレイリストの再生にニュースストリームの切替を許可する場合は、オーディオストリームあるいは字幕ストリームと同様の状態遷移となる。

【0231】

図39はニュースストリームにおける、初期化フローを示している。

【0232】

ディスクが読み込まれ、ニュースストリームのシステムパラメータが初期化中状態になると、初期化フローが実行される。ステップS3901において、ニュースストリーム番号が収められたSRPM(0)には、ストリームフィルタに登録されたニュースストリームのうち、最初のニュースストリーム番号が設定される。ストリーム番号が0から始まる連番の場合は、0が設定される。初期化が終了すると、システムパラメータの状態は無効状態に遷移する。

【0233】

図40はメニューストリームの選択フローを示している。

【0234】

プレイリストの再生が開始された時あるいは再生中にセル境界を越える時に必ず選択中状態に遷移し、メニューストリーム選択フローが実行されることにより、有効状態あるいは無効状態に遷移する。

【0235】

ステップS4001において、システムパラメータに設定されている値がメニューストリーム番号として有効なものか判定を行う。すでにシステムパラメータに有効なメニューストリーム番号が設定されている場合は、その値をそのまま利用する。すなわち、システムパラメータの値を書き換えない。

【0236】

システムパラメータの値が無効な場合、すなわち、ストリームフィルタに登録されていないメニューストリーム番号を指定された場合は、ステップS4002において、初期化フロー同様に、ストリームフィルタに登録されているメニューストリームのうち、最初のメニューストリーム番号をシステムパラメータに登録する。

【0237】

なお、ここで述べたメニューストリームの選択フローは、言語コードを設定せず、優先付けがない場合であるが、オーディオストリーム同様に、言語属性を持たせて選択する方法でもよい。

【0238】

(アングルの選択)

図41はアングル番号におけるシステムパラメータの値の状態遷移図である。

【0239】

アングル番号においては、プレーヤがディスクを読み込む時、システムパラメータSRPM(3)は初期化中状態(4101)になり、初期化フローが実行される。初期化フローが終了するとシステムパラメータは、無効状態に遷移する。

【0240】

無効状態(4102)において、コマンドなどによりストリームの切替すなわ

ちシステムパラメータの値の変更を要求された場合、無条件にシステムパラメータの値を変更し、再び無効状態に遷移する。また、アングルブロック（セルで指定される再生区間であり、複数のアングルが登録されている区間）の再生を開始すると、システムパラメータの状態は、一時状態である選択中状態に遷移する。

【0241】

選択中状態（4103）では、アングル選択フローが実行され、フローが終了すると有効状態に遷移する。

【0242】

有効状態（4104）において、アングルブロックの再生が終了した場合は、システムパラメータの状態を無効状態に遷移させる。また、ユーザ操作あるいはコマンドによりアングルの切替が要求された場合、システムパラメータの状態は切替中に遷移する。

【0243】

切替中状態（4105）は一時的な状態であり、切替中状態に遷移すると同時にアングル切替フローが実行され、システムパラメータの値を適切に処理した後に、有効状態に遷移する。

【0244】

図42はアングル番号における、初期化フローを示している。

【0245】

ディスクが読み込まれ、アングル番号のシステムパラメータが初期化中状態になると、初期化フローが実行される。ステップS4201において、アングル番号が収められたシステムパラメータには、セルに登録されたアングルのうち、最初のアングル番号が設定される。アングル番号が0から始まる連番の場合は、0が設定される。初期化が終了すると、システムパラメータの状態は無効状態に遷移する。

【0246】

図43はアングルの選択フローを示している。

【0247】

アングルブロックの再生が開始されると、選択中状態に遷移、アングル選択フ

ローが実行され、フロー終了後に有効状態に遷移する。

【0248】

ステップS4301において、システムパラメータに設定されている値がアンダル番号として有効なものか判定を行う。すでにシステムパラメータに有効なアンダル番号が設定されている場合は、その値をそのまま利用する。すなわち、システムパラメータの値を書き換えない。

【0249】

システムパラメータの値が無効な場合、すなわち、セルに登録されていないアンダル番号が指定された場合は、ステップS4302において、初期化フロー同様、セルに登録されているアンダルのうち、最初に登録されているアンダル番号をシステムパラメータに登録する。

【0250】

図44はアンダルの切替フローを示している。

【0251】

アンダルブロック再生中にユーザ操作あるいはコマンドによるアンダル切替要求を受けると、切替中状態に遷移、アンダル切替フローが実行され、フロー終了後に有効状態に遷移する。

【0252】

ステップS4401において、ユーザ操作あるいはコマンドによって指定された値がアンダル番号として有効なものか判定を行う。指定された値がアンダル番号として無効な場合、すなわちセルに登録されていないアンダル番号が指定された場合は、何も行わずにアンダル切替フローを終了する。

【0253】

指定された値が有効な場合は、ステップS4402において、指定されたアンダル番号をシステムパラメータに設定する。

【0254】

(ボタンの選択)

図45はボタン番号におけるシステムパラメータの値の状態遷移図である。

【0255】

ボタン番号においては、プレーヤがディスクを読み込む時、システムパラメータSRPM(10)は初期化中状態(4501)になり、初期化フローが実行される。初期化フローが終了するとシステムパラメータは、無効状態に遷移する。

【0256】

無効状態(4502)において、コマンドなどによりストリームの切替すなわちシステムパラメータの値の変更を要求された場合、無条件にシステムパラメータの値を変更し、再び無効状態に遷移する。また、メニュー区間（ボタンが含まれるメニューを表示する区間）が開始されると、システムパラメータの状態は、一時状態である選択中状態に遷移する。

【0257】

選択中状態(4503)では、ボタン選択フローが実行され、フローが終了すると有効状態に遷移する。

【0258】

有効状態(4504)において、メニュー区間の再生が終了した場合は、システムパラメータの状態を無効状態に遷移させる。また、ユーザ操作あるいはコマンドによりボタンの切替が要求された場合、システムパラメータの状態は切替中に遷移する。

【0259】

切替中状態(4505)は一時的な状態であり、切替中状態に遷移すると同時にボタン切替フローが実行され、システムパラメータの値を適切に処理した後に、有効状態に遷移する。

【0260】

図46はボタン番号における、初期化フローを示している。

【0261】

ディスクが読み込まれ、ボタン番号のシステムパラメータが初期化中状態になると、初期化フローが実行される。ステップS4601において、ボタン番号が収められたシステムパラメータには、ボタン番号として有効なもっとも小さな値を設定する。すなわち、ボタン番号が1から99の場合は1を設定する。初期化が終了すると、システムパラメータの状態は無効状態に遷移する。

【0262】

なお、初期値として、無意味な値、あるいは特殊な意味を持った値を設定することも可能である。有効なボタン番号が1から99であったとしても、不定値として0を設定してもよい。

【0263】

図47はボタンの選択フローを示している。

【0264】

メニュー区間の再生が開始されると、選択中状態に遷移、ボタン選択フローが実行され、フロー終了後に有効状態に遷移する。

【0265】

メニューにはデフォルトボタン番号が設定されていることがある。デフォルトボタン番号は、メニューの表示が開始されたときに選択されるボタンを指定している。デフォルトボタン番号に有効なボタン番号が設定されている場合は、必ずデフォルトボタン番号で指定されたボタンを選択する。

【0266】

ステップS4701において、メニューのデフォルトボタン番号をチェックし、デフォルトボタン番号に有効なボタン番号が設定されている場合は、ステップS4702において、デフォルトボタン番号をシステムパラメータに設定する。

【0267】

デフォルトボタン番号が設定されていない場合は、システムパラメータに設定されている値を判定し、ボタン番号として有効ならば、そのボタン番号で指定されるボタンを選択する。

【0268】

ステップS4703において、システムパラメータに設定されている値がボタン番号として有効なものか判定を行う。すでにシステムパラメータに有効なボタン番号が設定されている場合は、その値をそのまま利用する。すなわち、システムパラメータの値を書き換えない。

【0269】

システムパラメータの値が無効な場合、すなわち、メニューに存在しないボタ

ン番号が指定された場合は、ステップS4704において、メニューに登録されているボタンのうち、最初に登録されているボタン番号をシステムパラメータに設定する。

【0270】

図48はボタンの切替フローを示している。

【0271】

メニュー区間再生中にユーザ操作あるいはコマンドによるボタン切替要求を受けると、状態は切替中状態に遷移、ボタン切替フローが実行され、フロー終了後に有効状態に遷移する。

【0272】

ステップS4801において、ユーザ操作あるいはコマンドによって指定された値が、ボタン番号として有効なものか判定を行う。指定された値がボタン番号として無効な場合、すなわち、メニューに存在しないボタン番号が指定された場合は、何も行わずにアングル切替フローを終了する。指定された値が有効な場合は、ステップS4802において、指定されたボタン番号をシステムパラメータに設定する。

【0273】

【発明の効果】

本発明により、オーディオストリーム／字幕ストリーム／メニューストリーム／アングル／ボタンの初期化手順および選択手順を厳密に規定することが可能となる。初期化手順および選択手順は、システムパラメータの値がとりうる状態とその状態遷移、状態遷移時に実行されるフローによって規定され、どのディスクをどのプレーヤで再生しても、同じストリームが選択されるようにすることが可能である。

【0274】

そのため、ディスク作成者は、条件を当てはめるだけでどのストリームが選択されるか事前に知ることが可能となり、コンテンツ作成において、ストリームなどの選択に対してより自由度を高くすることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】

DVDの構成を示す図

【図2】

ハイライトの構成を示す図

【図3】

DVDでの多重化の例を示す図

【図4】

HD-DVDのデータ階層を示す図

【図5】

HD-DVD上の論理空間の構成を示す図

【図6】

HD-DVDプレーヤの概要ブロック図

【図7】

HD-DVDプレーヤの構成ブロック図

【図8】

HD-DVDのアプリケーション空間の説明する図

【図9】

MPEGストリーム（VOB）の構成を示す図

【図10】

パックの構成を示す図

【図11】

AVストリームとプレーヤ構成の関係を説明する図

【図12】

トラックバッファへのAVデータ連続供給モデルを示す図

【図13】

VOB情報ファイル構成を示す図

【図14】

タイムマップの説明のための図

【図15】

タイムマップを使ったアドレス情報取得方法を説明する図

【図16】

プレイリストファイルの構成を示す図

【図17】

プレイリストに対応するプログラムファイルの構成を示す図

【図18】

BDディスク全体管理情報ファイルの構成を示す図

【図19】

グローバルイベントハンドラを記録するファイルの構成を示す図

【図20】

タイムイベントの例を説明する図

【図21】

ユーザイベントの例を説明する図

【図22】

グローバルイベントハンドラの例を説明する図

【図23】

仮想マシンの構成を示す図

【図24】

プレーヤ変数テーブルの説明のための図

【図25】

イベントハンドラ（タイムイベント）の例を示す図

【図26】

イベントハンドラ（ユーザイベント）の例を示す図

【図27】

プレーヤの基本処理のフローチャート

【図28】

プレイリスト再生処理のフローチャート

【図29】

イベント処理のフローチャート

【図30】

字幕処理のフローチャート

【図31】

オーディオおよび字幕ストリーム用システムパラメータの状態遷移図

【図32】

オーディオストリームおよび字幕ストリームの初期化フローチャート

【図33】

オーディオストリームのストリーム選択フローチャート

【図34】

ストリームフィルタの説明図

【図35】

オーディオストリームのストリーム切替フローチャート

【図36】

字幕ストリームのストリーム選択フローチャート

【図37】

字幕ストリームのストリーム切替フローチャート

【図38】

ニュースストリーム用システムパラメータの状態遷移図

【図39】

ニュースストリームの初期化フローチャート

【図40】

ニュースストリームのストリーム選択フローチャート

【図41】

アングル番号用システムパラメータの状態遷移図

【図42】

アングル番号の初期化フローチャート

【図43】

アングル番号の選択フローチャート

【図44】

アングル番号の切替フローチャート

【図45】

ボタン番号用システムパラメータの状態遷移図

【図46】

ボタン番号の初期化フローチャート

【図47】

ボタン番号の選択フローチャート

【図48】

ボタン番号の切替フローチャート

【符号の説明】

- | | |
|-----|-----------------|
| 201 | B Dディスク |
| 202 | 光ピックアップ |
| 203 | プログラム記録メモリ |
| 204 | 管理情報記録メモリ |
| 205 | A V記録メモリ |
| 206 | プログラム処理部 |
| 207 | 管理情報処理部 |
| 208 | プレゼンテーション処理部 |
| 209 | イメージプレーン |
| 210 | ビデオプレーン |
| 211 | 合成処理部 |
| 301 | プログラム記録メモリ |
| 302 | プログラムプロセッサ |
| 303 | U O Pマネージャ |
| 304 | 管理情報記録メモリ |
| 305 | シナリオプロセッサ |
| 306 | プレゼンテーションコントローラ |
| 307 | クロック |
| 308 | イメージメモリ |

- 309 トラックバッファ
- 310 デマルチプレクサ
- 311 イメージプロセッサ
- 312 ビデオプロセッサ
- 313 サウンドプロセッサ
- 314 イメージプレーン
- 315 ビデオプレーン
- 316 合成処理部
- 317 ドライブコントローラ
- 3021 DVD互換モジュール
- 3022 ブラウザモジュール
- 3023 Java (R) モジュール
- 3024 プレイバックコントローラ
- 3025 BD-FF プロセッサ
- 3101 オーディオあるいは字幕ストリーム用システムパラメータの無効状態
- 3102 オーディオあるいは字幕ストリーム用システムパラメータの有効状態
- 3103 オーディオあるいは字幕ストリーム用システムパラメータの初期化中状態
- 3104 オーディオあるいは字幕ストリーム用システムパラメータの選択中状態
- 3105 オーディオあるいは字幕ストリーム用システムパラメータの切替中状態
- 3401 多重化されたストリーム
- 3402 セル
- 3403 ストリームフィルタ
- 4101 アングル番号用システムパラメータの初期化中状態
- 102 アングル番号用システムパラメータの選択中状態

- 4103 アングル番号用システムパラメータの無効状態
4104 アングル番号用システムパラメータの有効状態
4105 アングル番号用システムパラメータの切替中状態
4101 ボタン番号用システムパラメータの初期化中状態
4102 ボタン番号用システムパラメータの選択中状態
4103 ボタン番号用システムパラメータの無効状態
4104 ボタン番号用システムパラメータの有効状態
4105 ボタン番号用システムパラメータの切替中状態
S101 ディスク挿入ステップ
S102 BD. INFO読み込みステップ
S103 BD. PROG読み込みステップ
S104 ファーストイベント生成ステップ
S105 イベントハンドラ実行ステップ
S201 UOP受付ステップ
S202 UOPイベント生成ステップ
S203 メニューコール判定ステップ
S204 イベント生成ステップ
S205 イベントハンドラ実行ステップ
S301 プレイリスト再生開始ステップ
S302 プレイリスト情報（XXX. PL）読み込みステップ
S303 プレイリストプログラム（XXX. PROG）読み込みステップ
S304 セル再生開始ステップ
S305 AV再生開始ステップ
S401 AV再生開始ステップ
S402 VOB情報（YYY. VOB1）読み込みステップ
S403 VOB（YYY. VOB）読み込みステップ
S404 VOB再生開始ステップ
S405 VOB再生終了ステップ
S406 次セル存在判定ステップ

S 501 プレイリスト再生開始ステップ
S 502 プレイリスト再生終了判定ステップ
S 503 タイムイベント時刻判定ステップ
S 504 イベント生成ステップ
S 505 イベントハンドラ実行ステップ
S 601 プレイリスト再生開始ステップ
S 602 プレイリスト再生終了判定ステップ
S 603 UOP受付判定ステップ
S 604 UOPイベント生成ステップ
S 605 メニューコール判定ステップ
S 606 ユーザイベント有効期間判定ステップ
S 607 イベント生成ステップ
S 608 イベントハンドラ実行ステップ
S 701 プレイリスト再生開始ステップ
S 702 プレイリスト再生終了判定ステップ
S 703 字幕描画開始判定ステップ
S 704 字幕描画ステップ
S 705 字幕表示終了判定ステップ
S 706 字幕消去ステップ
S 1001 ディスク挿入ステップ
S 1002 BD. CLASS検出判定ステップ
S 1003 BDオブジェクト生成ステップ
S 1004 イベントハンドラ宣言ステップ
S 1005 BD. INFO読み取りステップ
S 1006 ファーストイベント生成ステップ
S 1007 イベントハンドラ処理ステップ
S 1101 プレイリスト再生開始ステップ
S 1102 プレイリスト終了判定ステップ
S 1103 タイムイベント時刻判定ステップ

- S1104 タイムイベント生成ステップ
- S1105 イベントハンドラ処理ステップ
- S1201 プレイリスト再生開始ステップ
- S1202 モード切替判定ステップ
- S1203 現有効モード判定ステップ
- S1204 Java (R) モードへの切り替えステップ
- S1205 DVD互換モードへの切り替えステップ
- S3201 オーディオあるいは字幕ストリーム用システムパラメータの初期化ステップ
 - S3301 システムパラメータの値の有効性を判定するステップ
 - S3302 ストリームフィルタに登録されているストリームをチェックするステップ
 - S3303 再生可能なストリームの存在を判定するステップ
 - S3304 システムパラメータに不定値を設定するステップ
 - S3305 言語コードおよびサラウンド・ステレオ再生能力が一致するストリームの存在を判定するステップ
 - S3306 システムパラメータに選択されたストリーム番号を設定するステップ
 - S3307 言語コードが一致するストリームの存在を判定するステップ
 - S3308 サラウンド・ステレオ再生能力が一致するストリームの存在を判定するステップ
 - S3309 ストリームフィルタ内にある、再生可能なストリームの中から、最初に登録されているストリーム番号を選択し、ストリーム番号をシステムパラメータに設定するステップ
- S3501 指定された番号の有効性を判定するステップ
- S3502 指定された番号をシステムパラメータに設定するステップ
- S3503 指定された番号が不定値であるか判定するステップ
- S3504 ストリームフィルタに登録されているストリームをチェックするステップ

S3601 システムパラメータの値の有効性を判定するステップ

S3602 ストリームフィルタに登録されているストリームをチェックする
ステップ

S3603 再生可能なストリームの存在を判定するステップ

S3604 システムパラメータに不定値を設定するステップ

S3605 言語コードが一致するストリームの存在を判定するステップ

S3606 システムパラメータに選択されたストリーム番号を設定するステ
ップ

S3607 ストリームフィルタ内に最初に登録されているストリーム番号を
選択し、ストリーム番号をシステムパラメータに設定するステップ

S3701 指定された番号の有効性を判定するステップ

S3702 指定された番号をシステムパラメータに設定するステップ

S3703 指定された番号が不定値であるか判定するステップ

S3704 ストリームフィルタに登録されているストリームをチェックする
ステップ

S3901 ストリームフィルタに最初に登録されているストリーム番号をシ
ステムパラメータに設定するステップ

S4001 システムパラメータの値の有効性を判定するステップ

S4002 ストリームフィルタに最初に登録されているストリーム番号をシ
ステムパラメータに設定するステップ

S4201 システムパラメータに、セルに登録された最初のアングル番号を
設定するステップ

S4301 システムパラメータの値の有効性を判定するステップ

S4302 システムパラメータに、セルに登録された最初のアングル番号を
設定するステップ

S4401 指定された番号の有効性を判定するステップ

S4402 指定されたアングル番号をシステムパラメータに設定するステッ
プ

S4601 ボタン番号として有効なもっとも小さな値をシステムパラメータ

に設定するステップ

S4701 メニューにデフォルトボタン番号が設定されているか判定するステップ

S4702 メニューのデフォルトボタン番号をシステムパラメータに設定するステップ

S4703 システムパラメータに有効な値が設定されているか確認するステップ

S4704 ボタン番号として有効なもっとも小さな値をシステムパラメータに設定するステップ

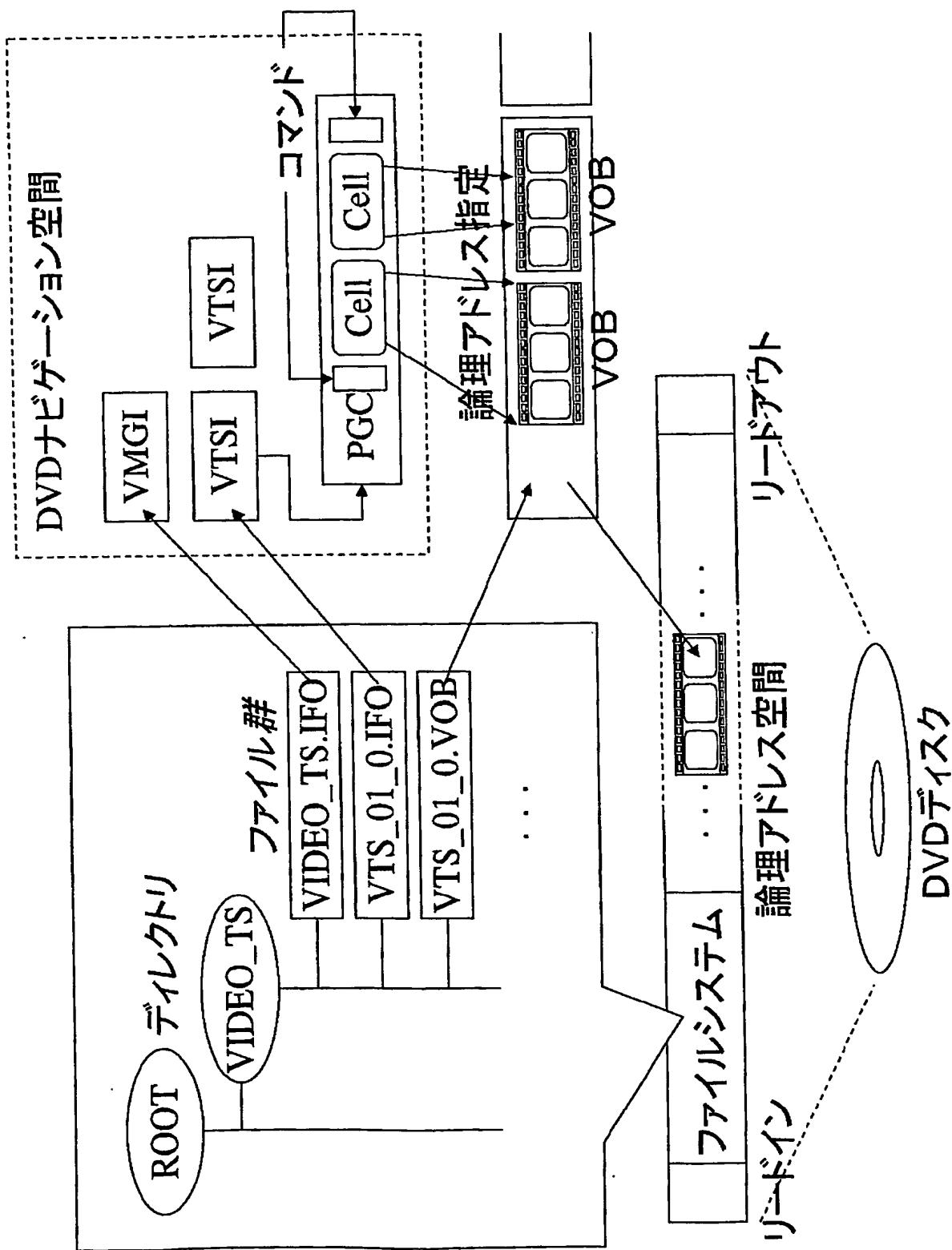
S4801 指定された番号の有効性を判定するステップ

S4802 指定されたボタン番号をシステムパラメータに設定するステップ

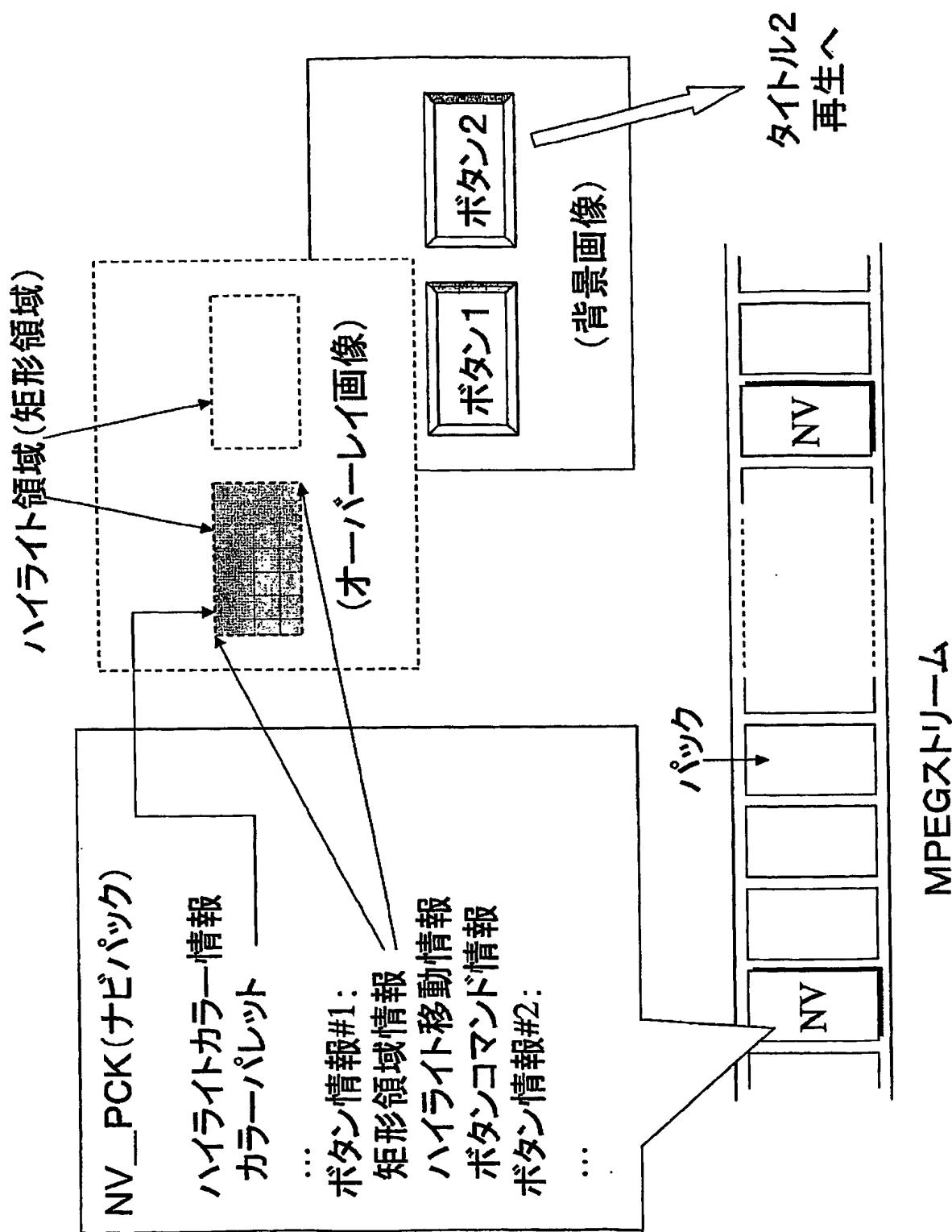
【書類名】

図面

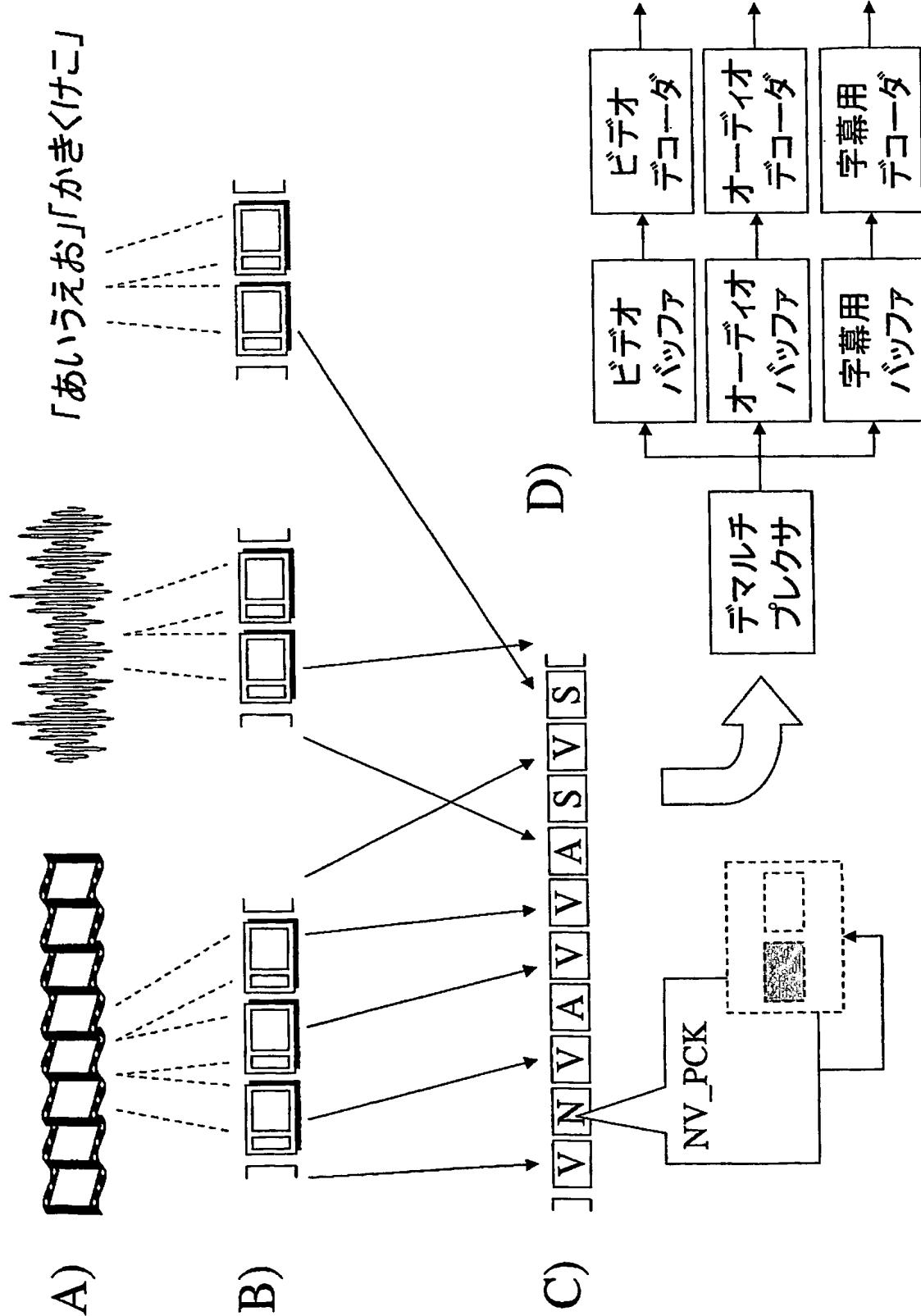
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

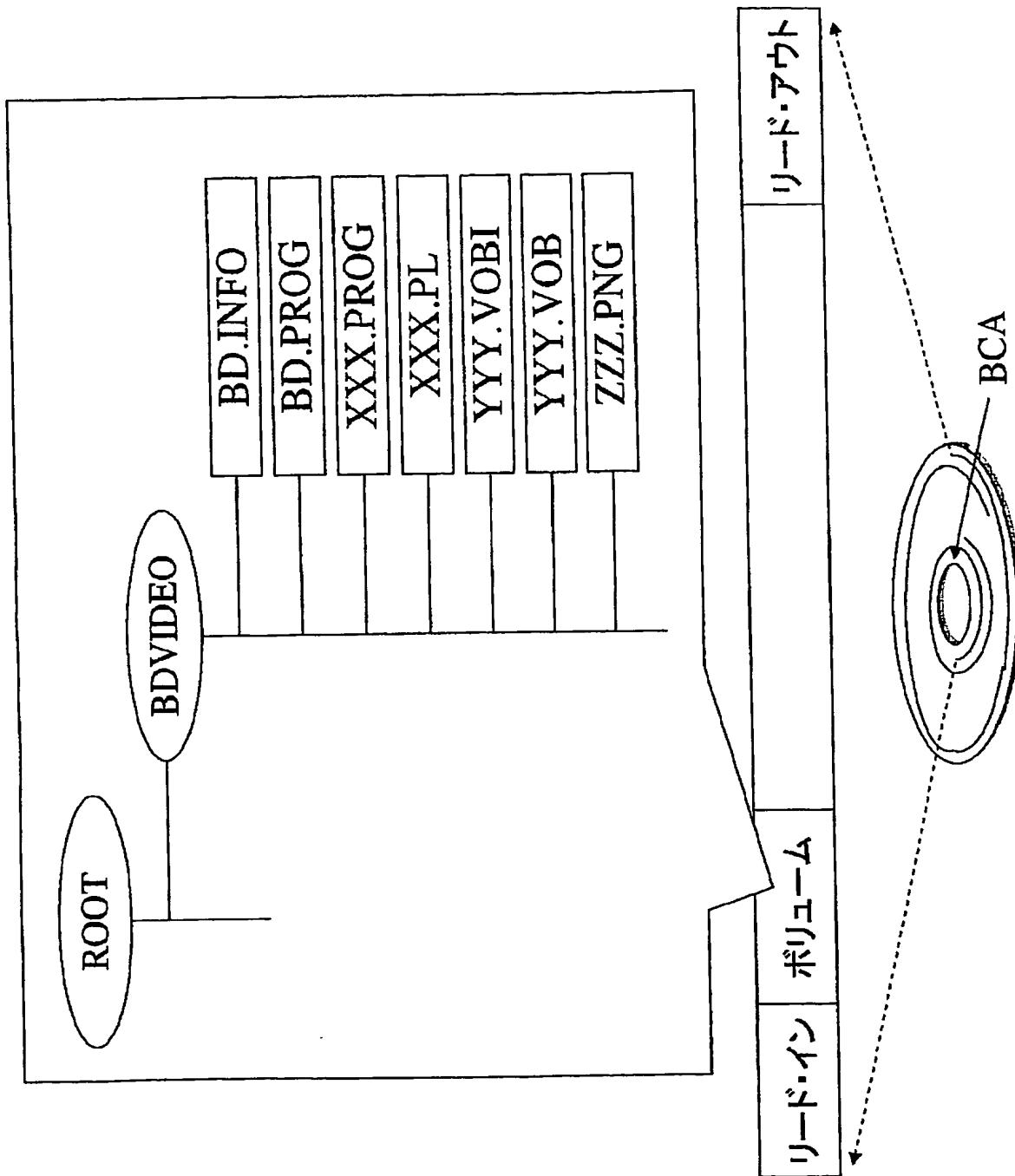
BD再生プログラム

BD管理データ(シナリオ、AV管理情報)

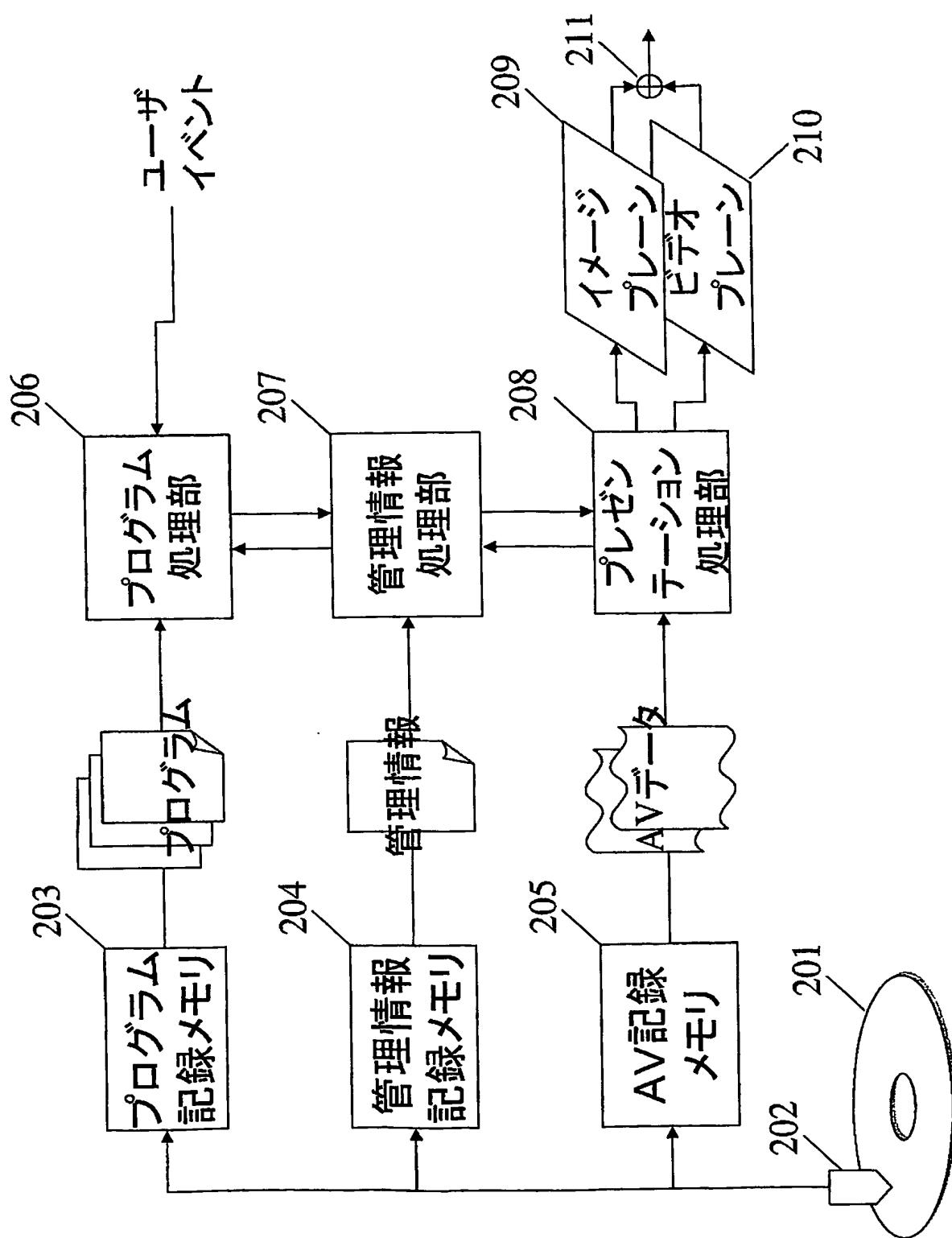
AVデータ(MPEG/PNG)

BDディスク

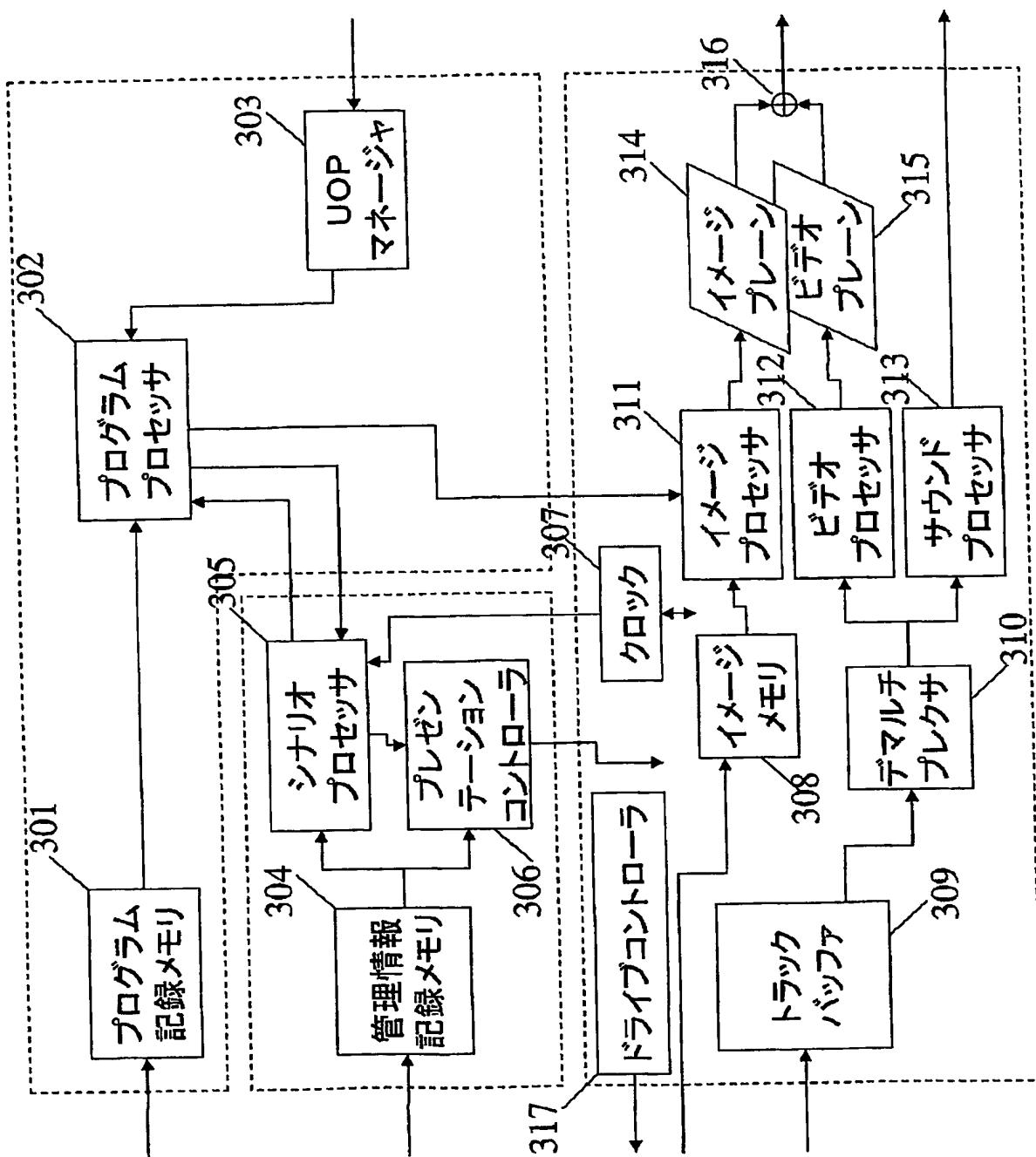
【図 5】



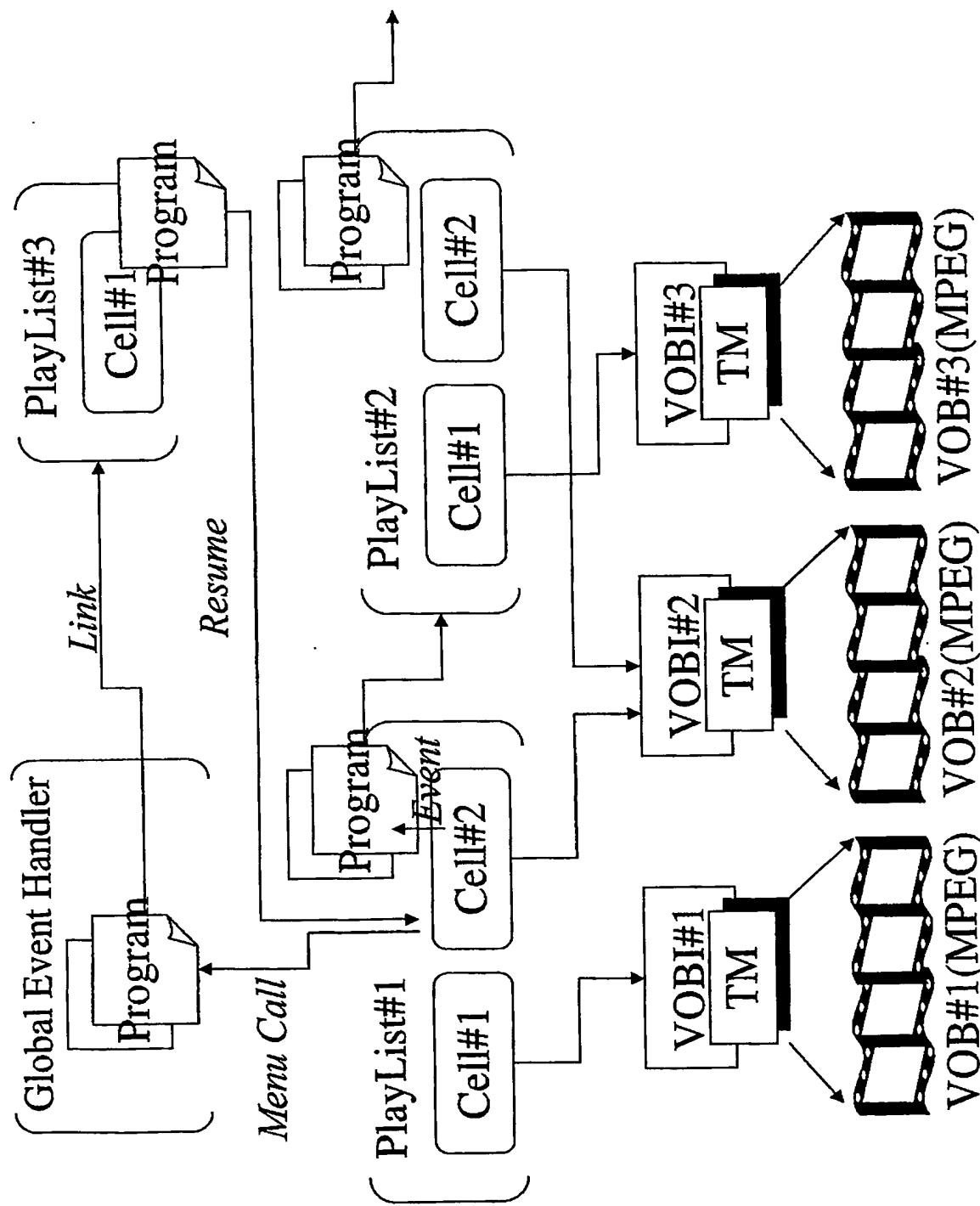
【図6】



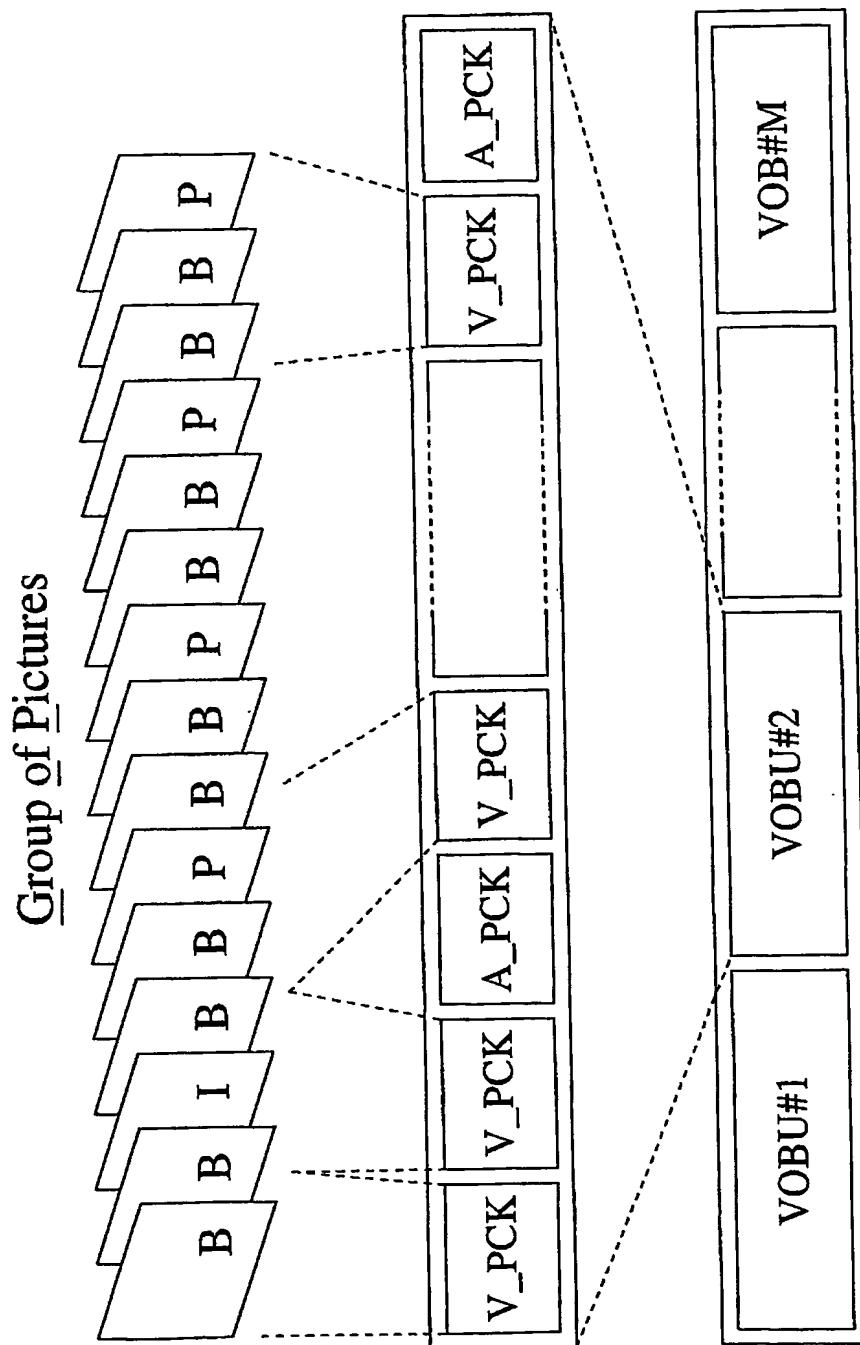
【図 7】



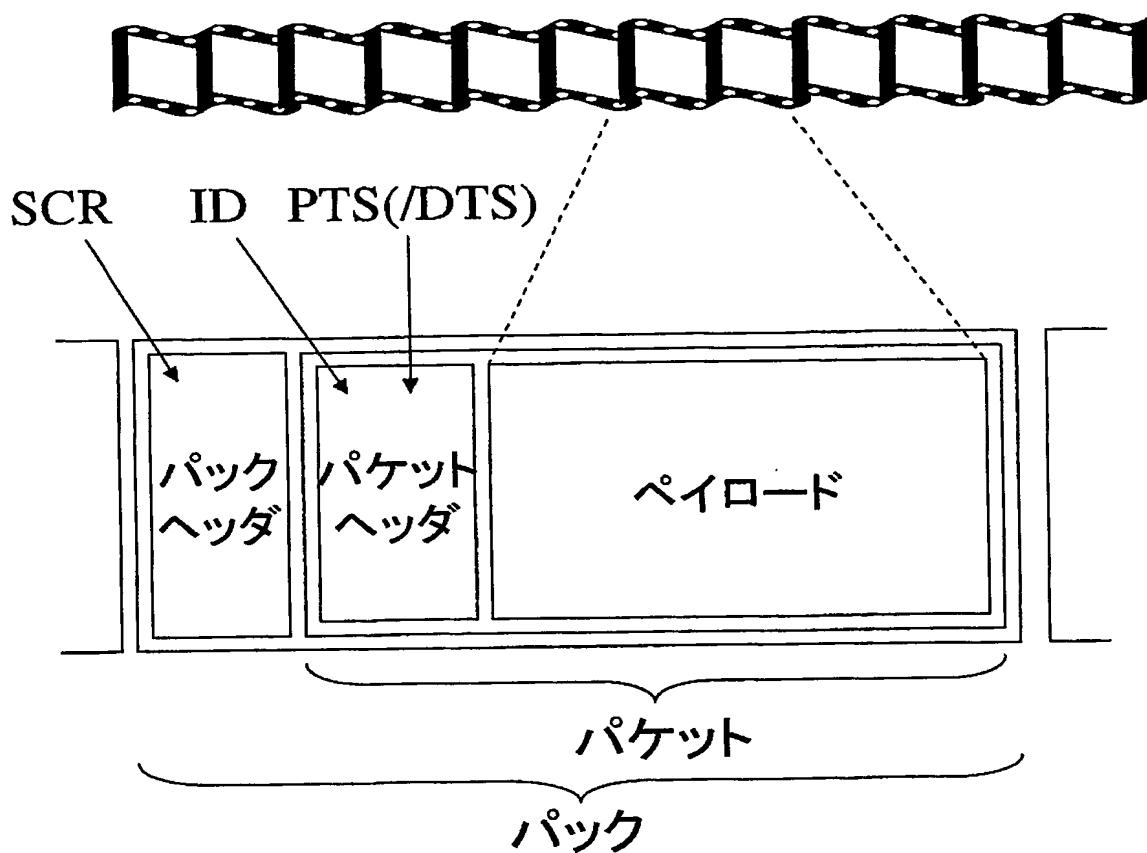
【図8】



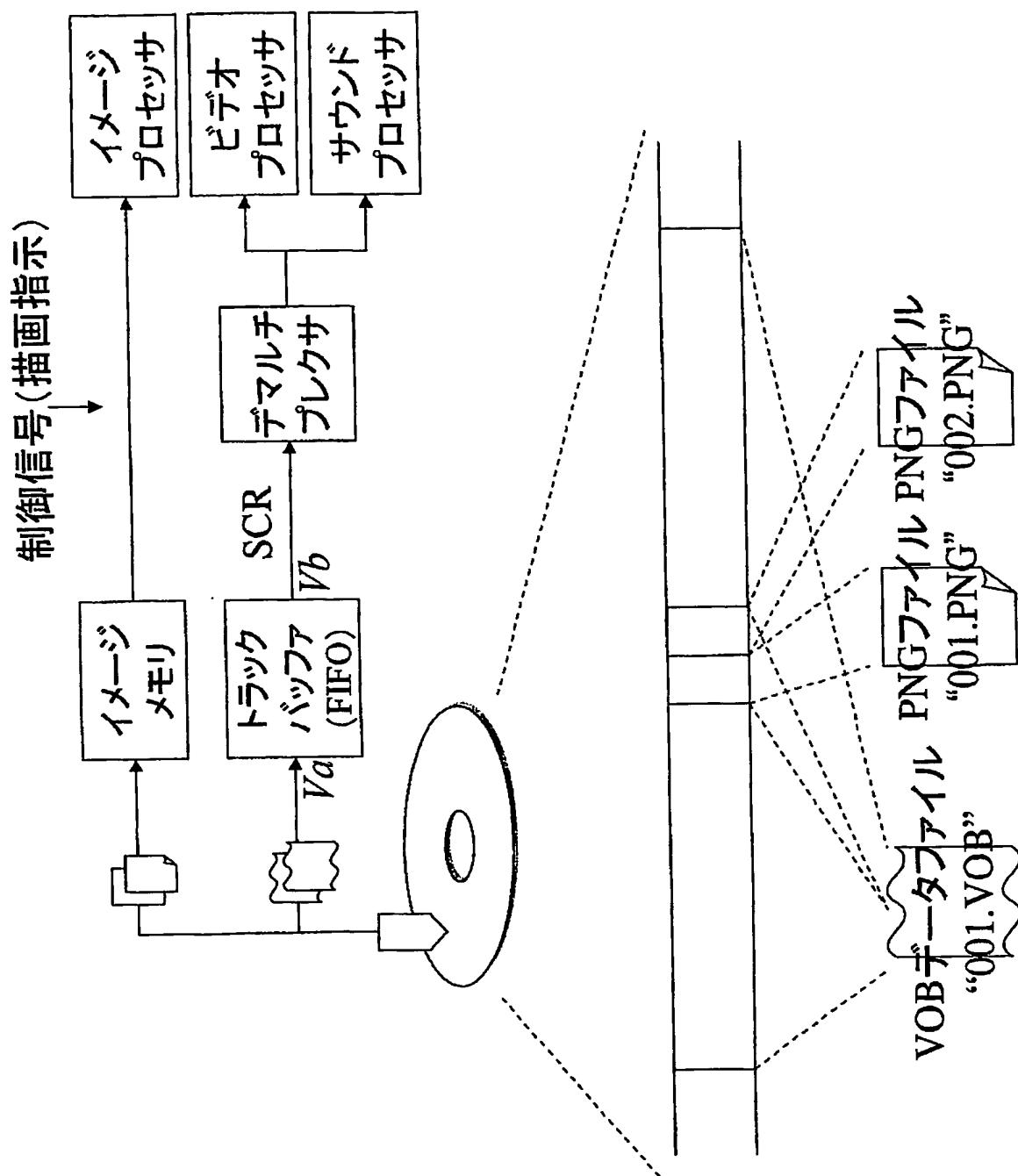
【図9】



【図10】

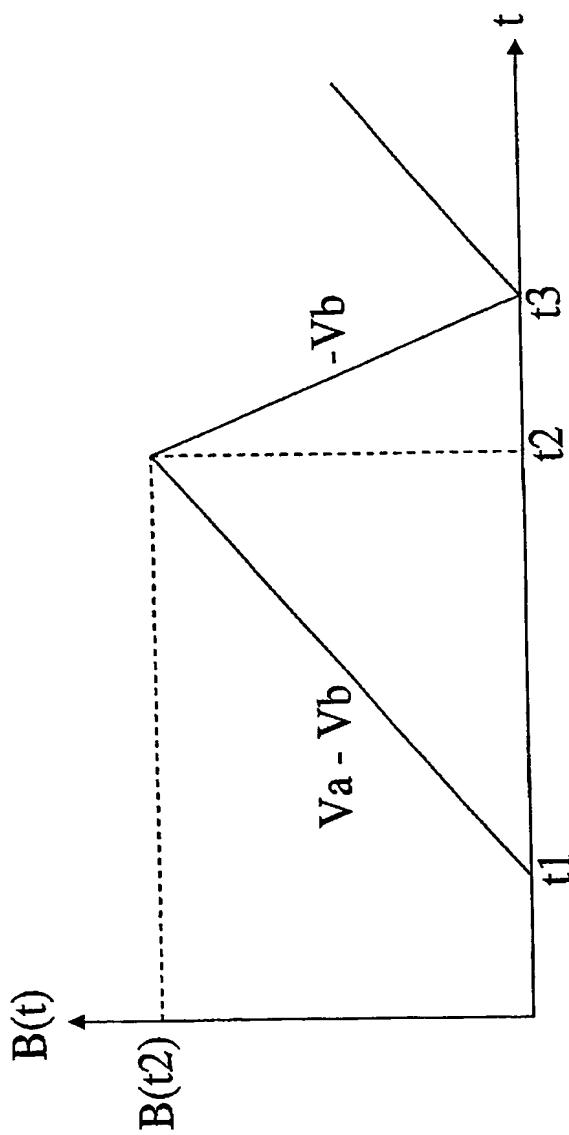


【図11】

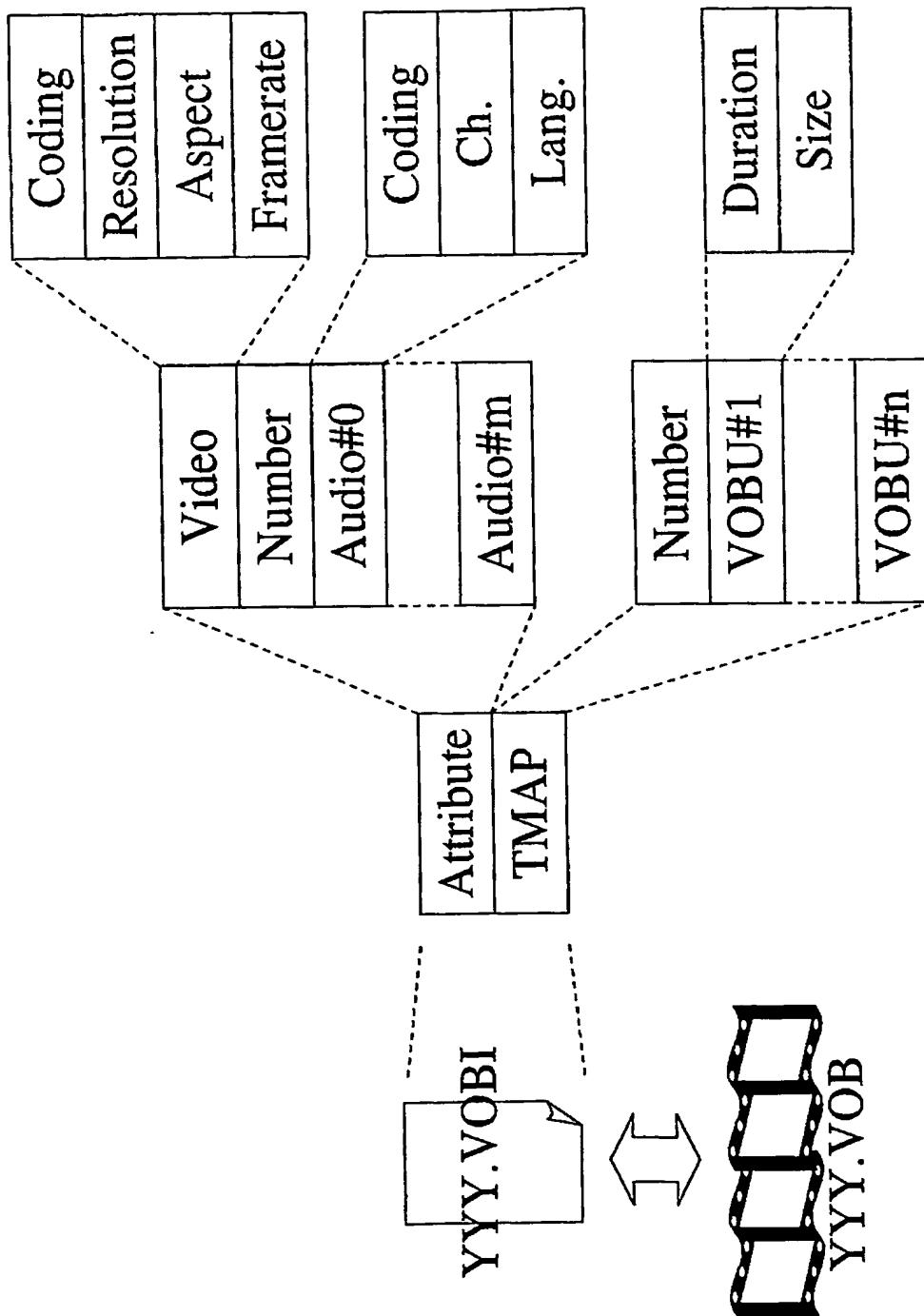


【図12】

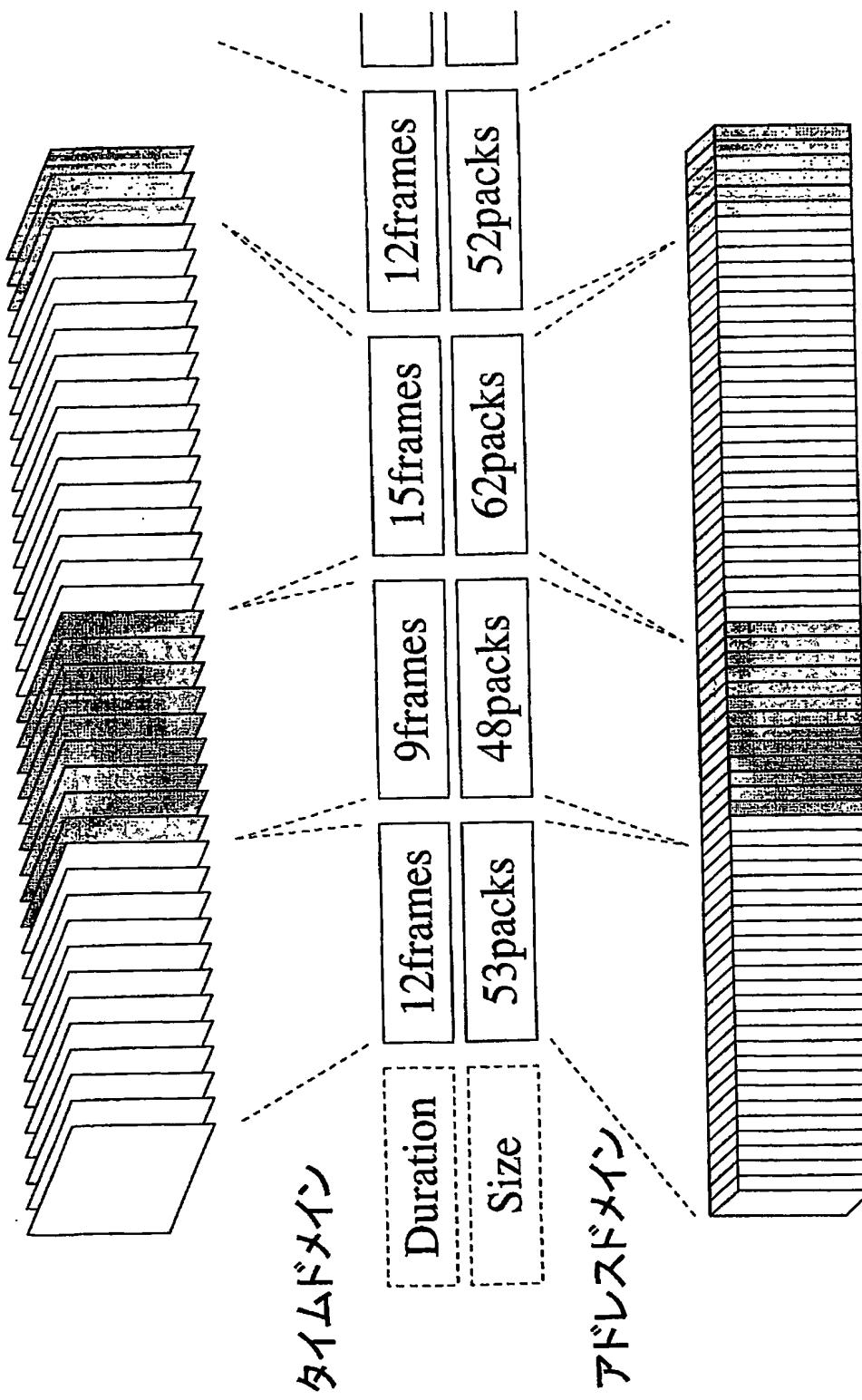
イメージ記録領域 or シーク



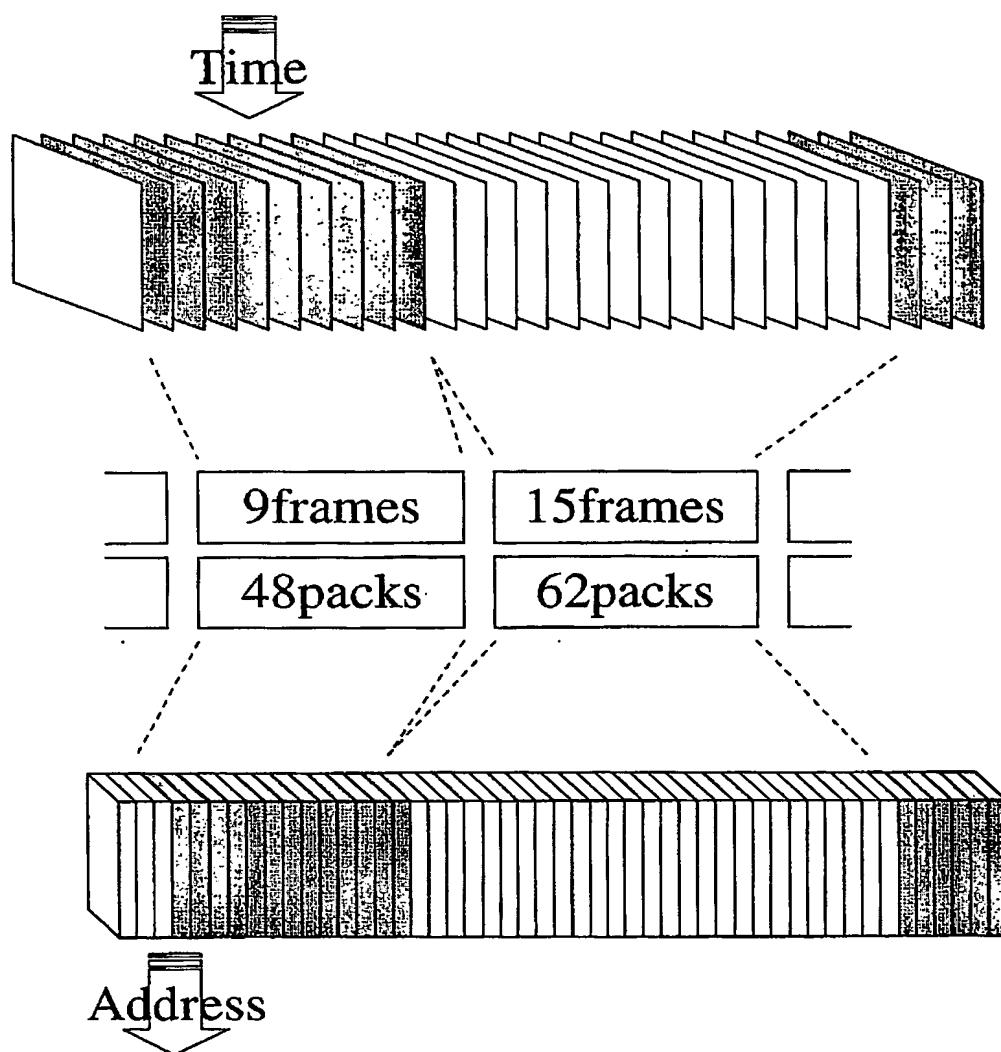
【図 13】



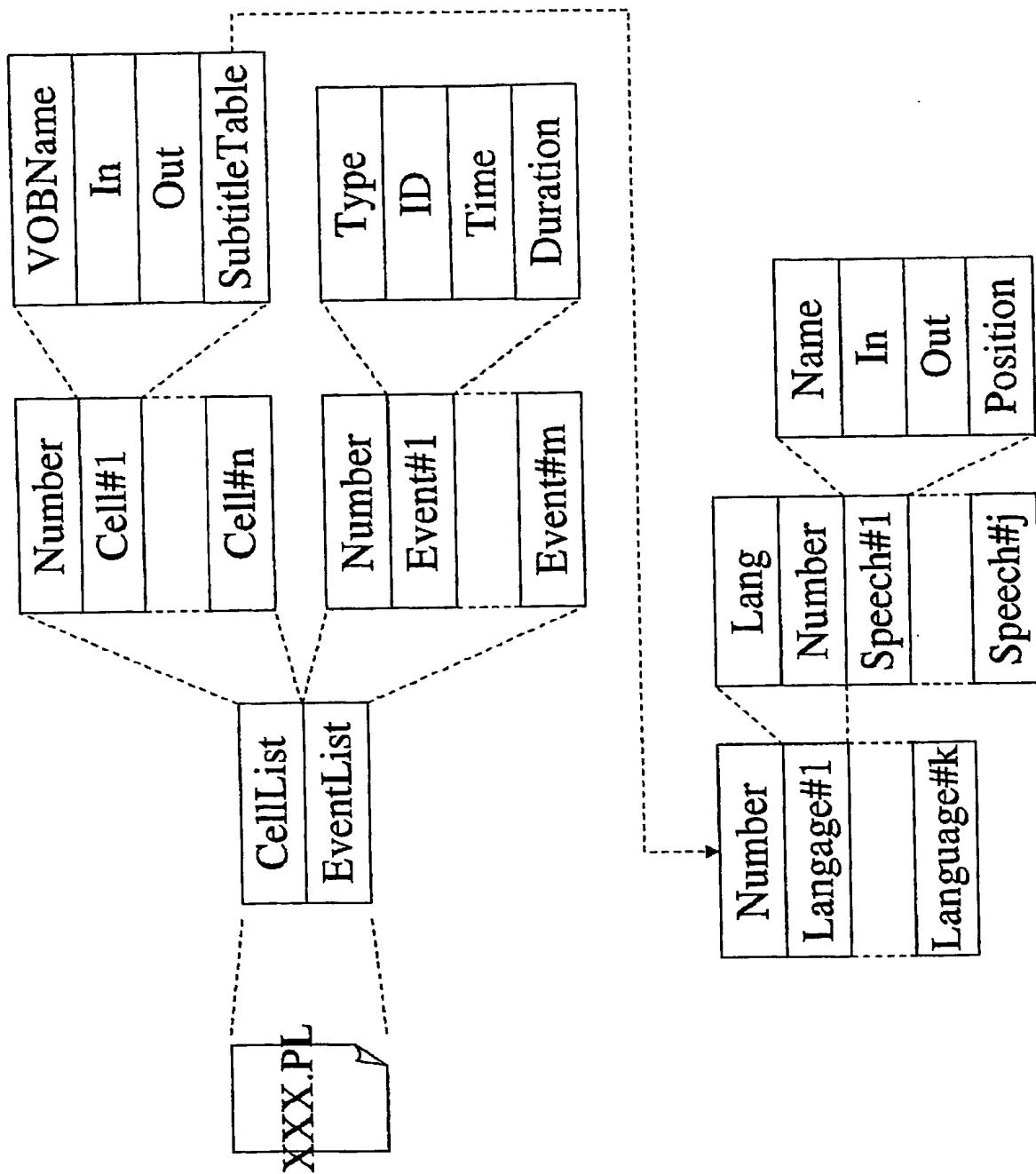
【図14】



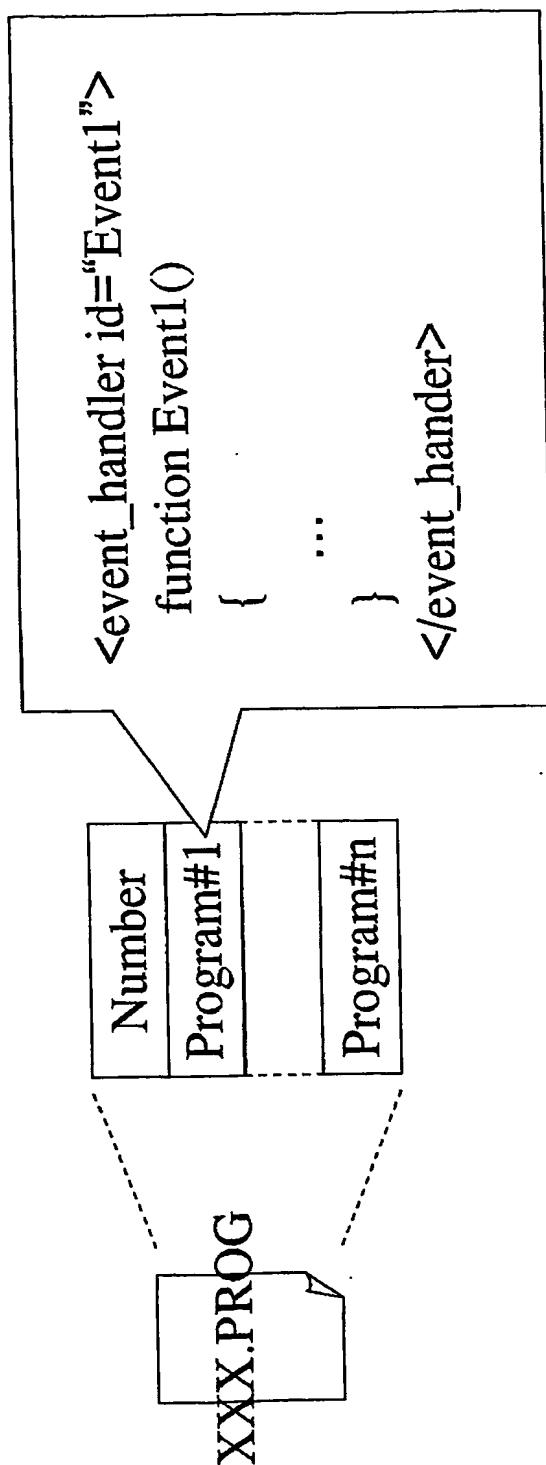
【図15】



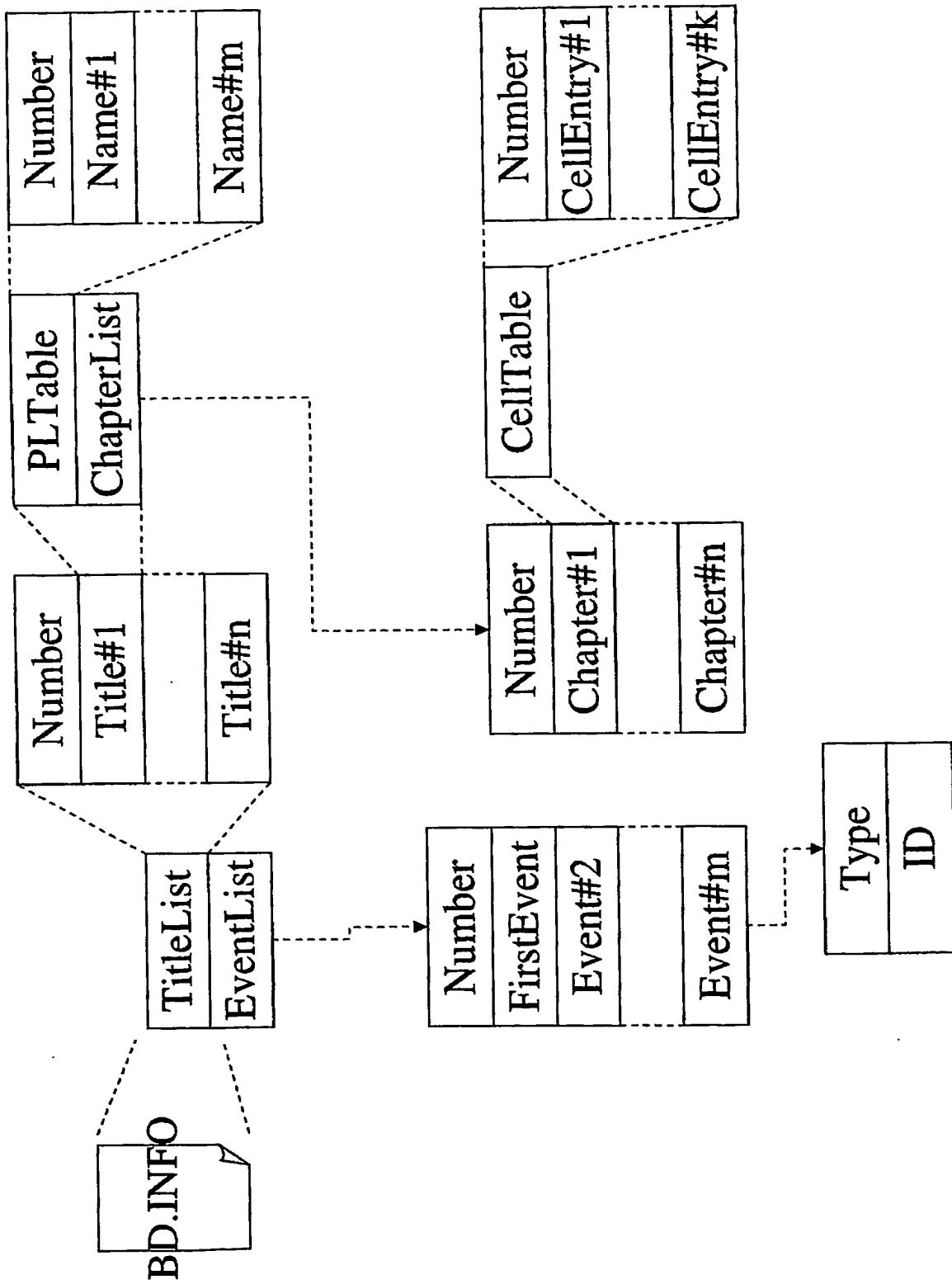
【図16】



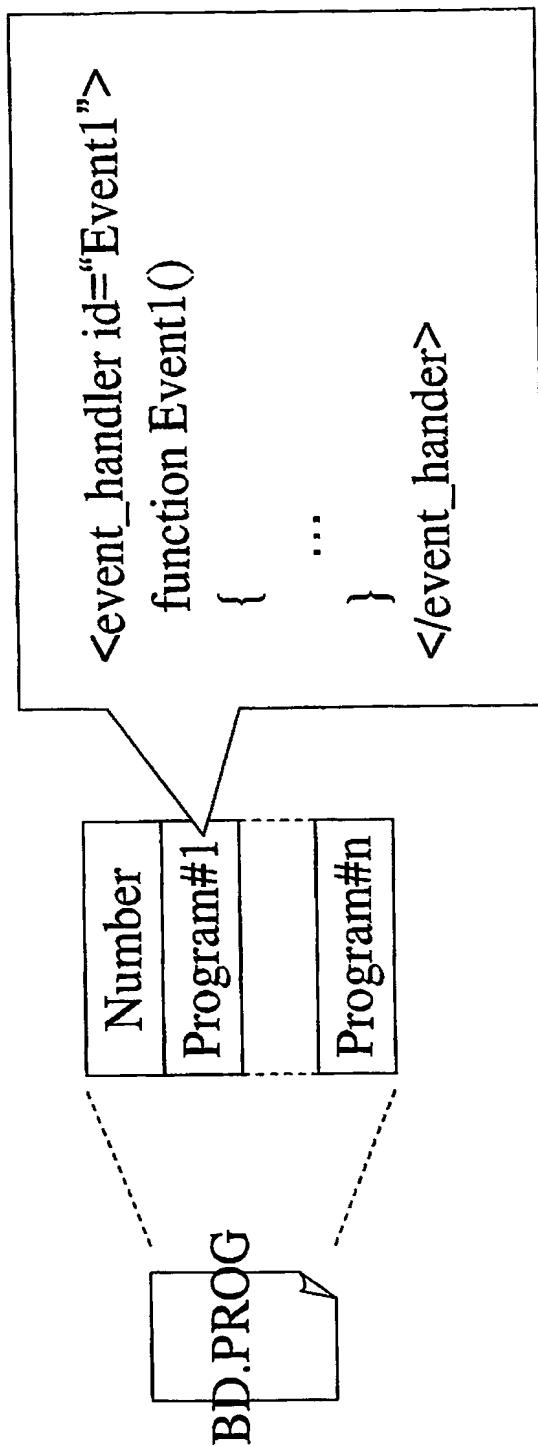
【図17】



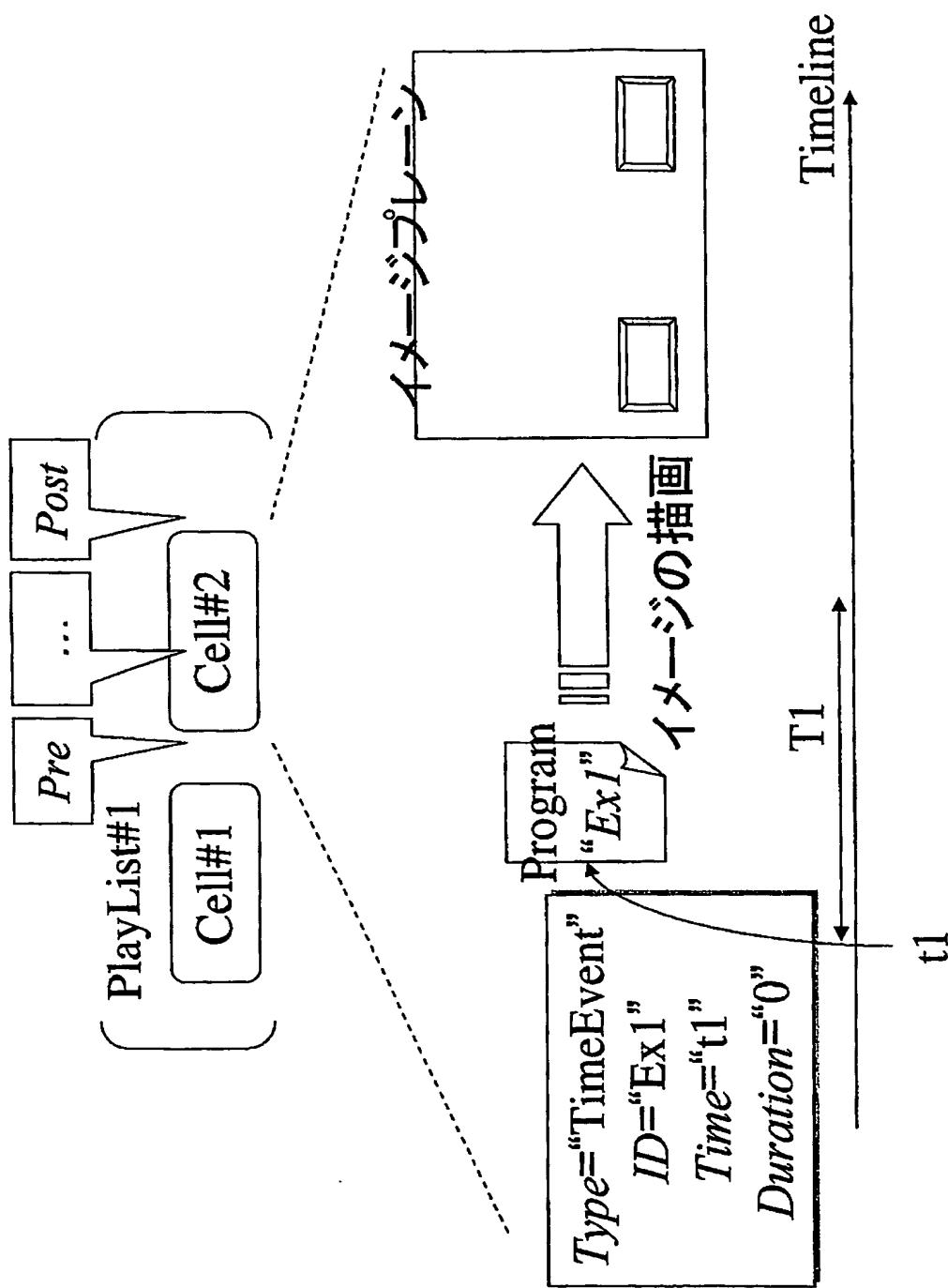
【図 18】



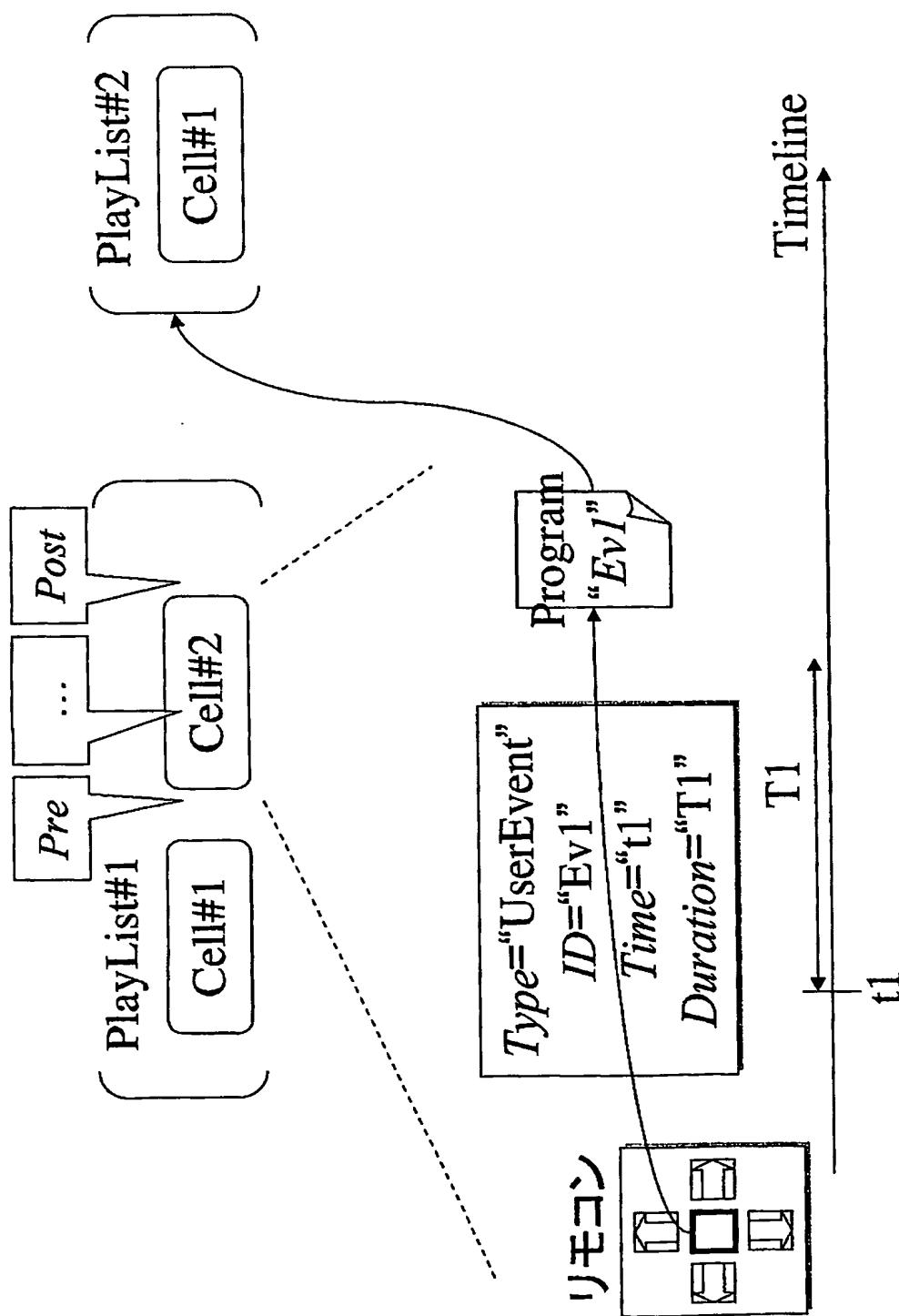
【図19】



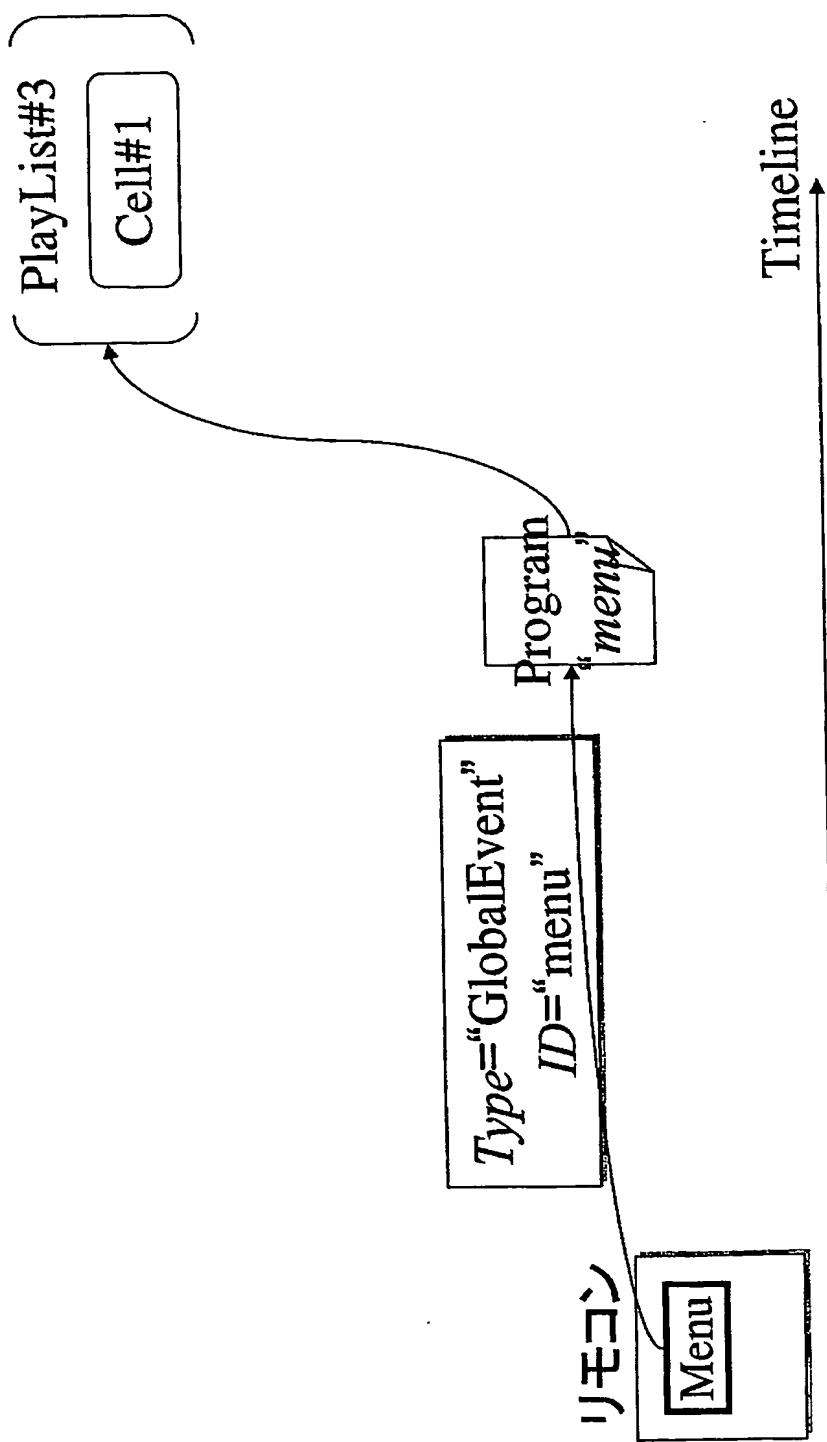
【図20】



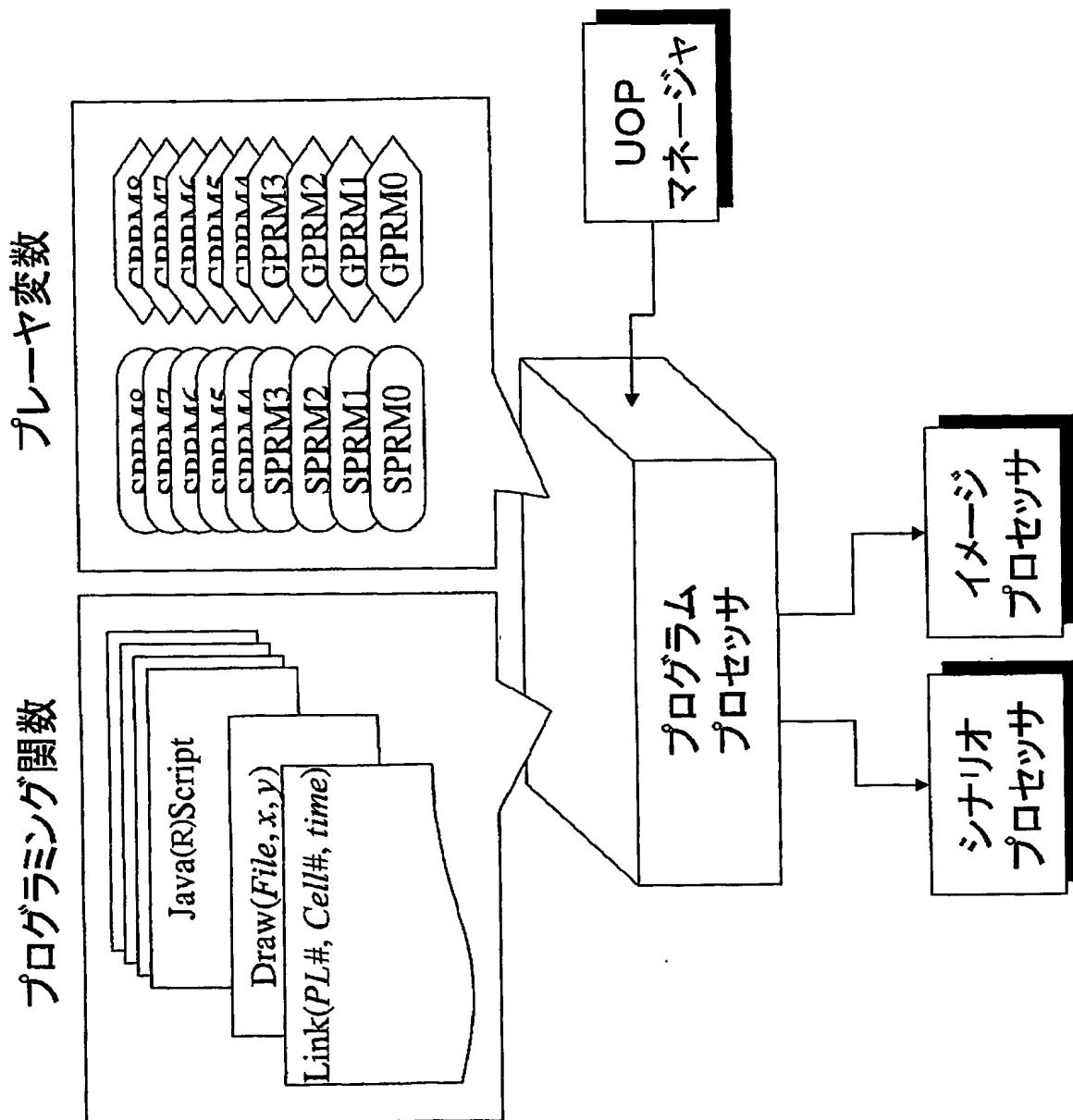
【図 21】



【図 22】



【図 23】

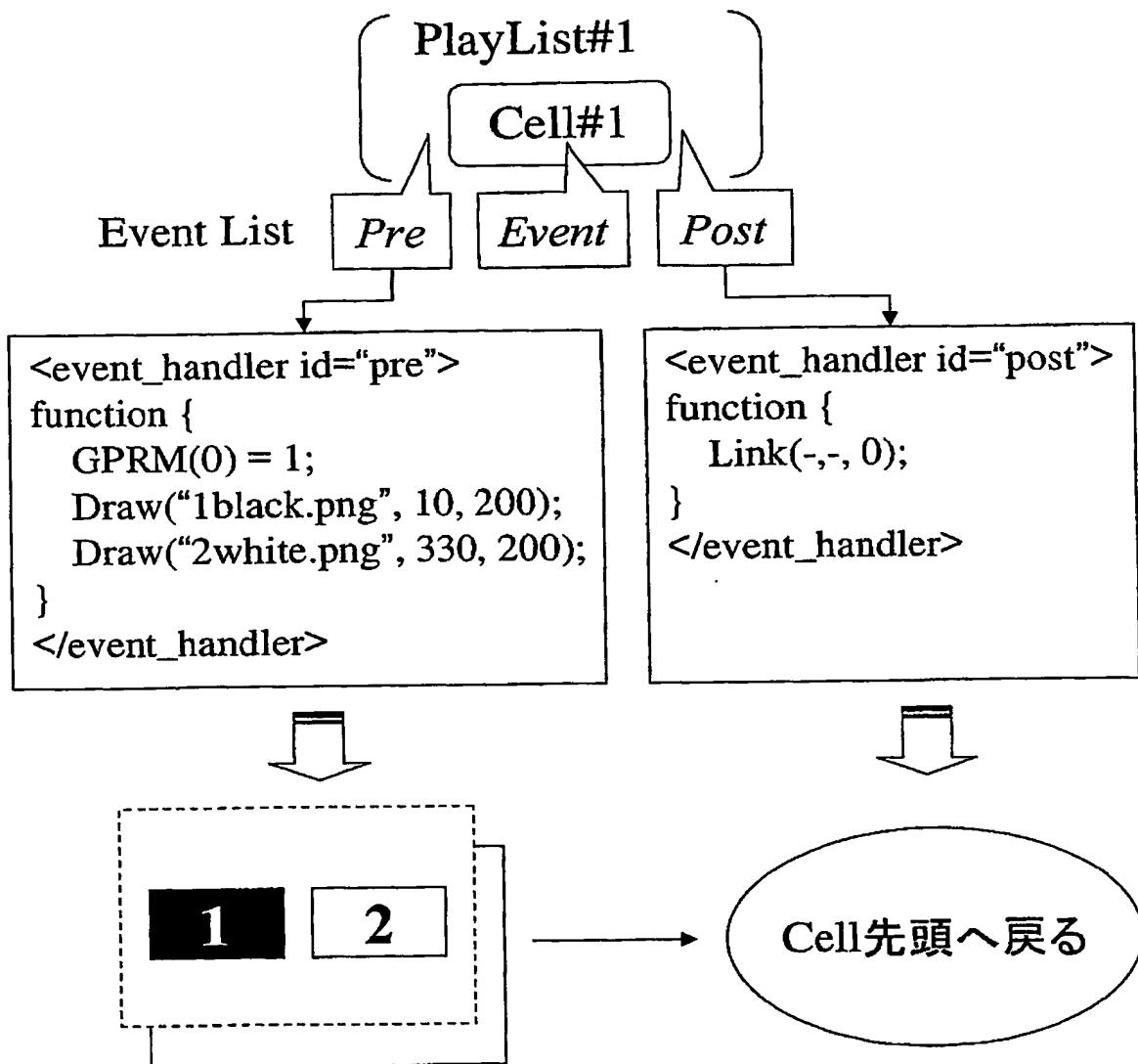


プレーヤ変数(システムパラメータ)

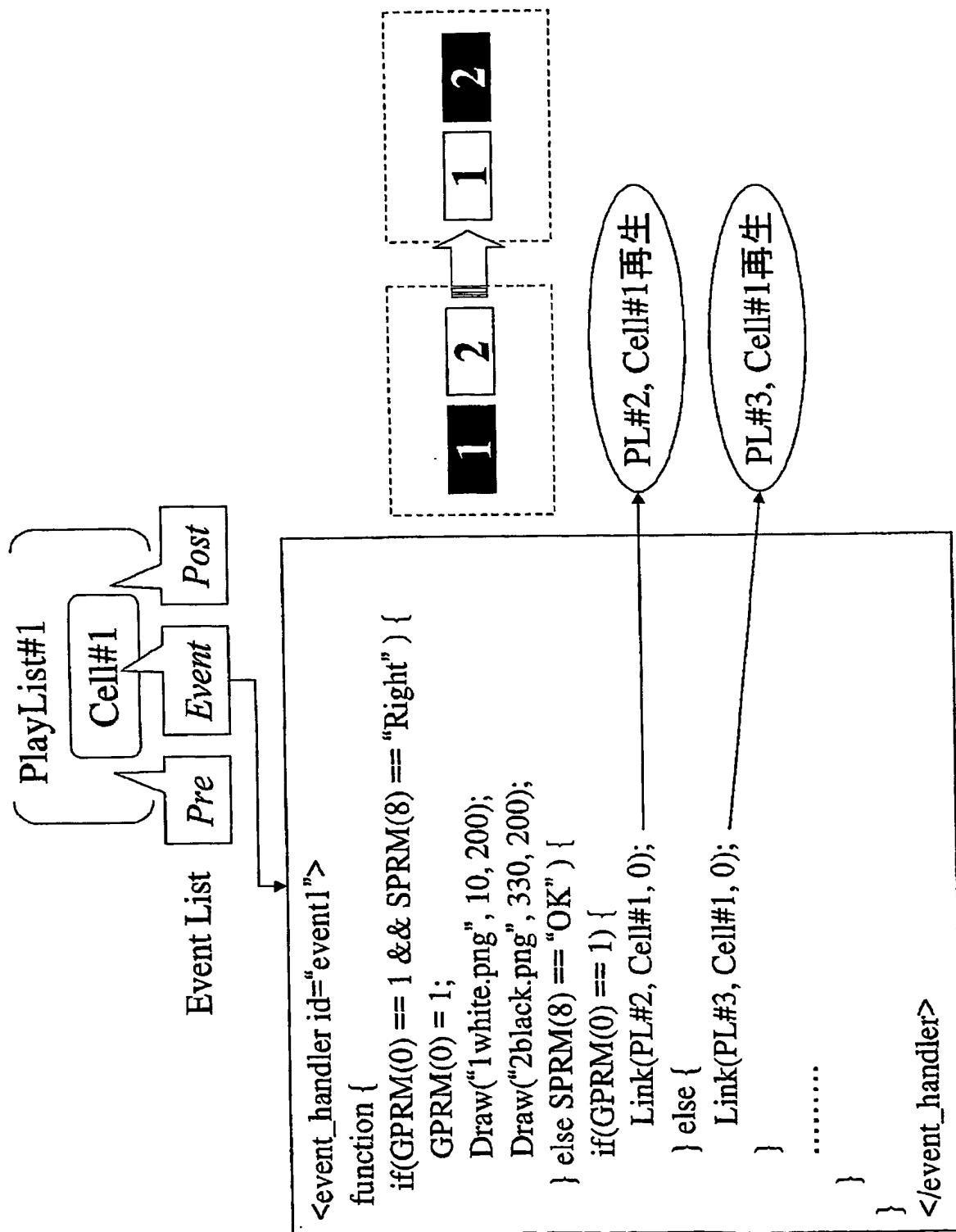
【図24】

0	Menu Stream Number	11	reserved	22	reserved
1	Audio Stream Number	12	reserved	23	reserved
2	Subtitle Stream Number	13	Parental Level	24	reserved
3	Angle Number	14	Player Configuration for Video	25	reserved
4	Title Number	15	Player Configuration for Audio	26	reserved
5	Chapter Number	16	Language Code for Audio	27	reserved
6	Program number	17	Language Code for Subtitle	28	reserved
7	Cell number	18	Language Code for Memu	29	reserved
8	Presentation Time	19	reserved	30	reserved
9	Navigation Timer	20	Key ID	31	reserved
10	Selected Button Number	21	reserved	32	reserved

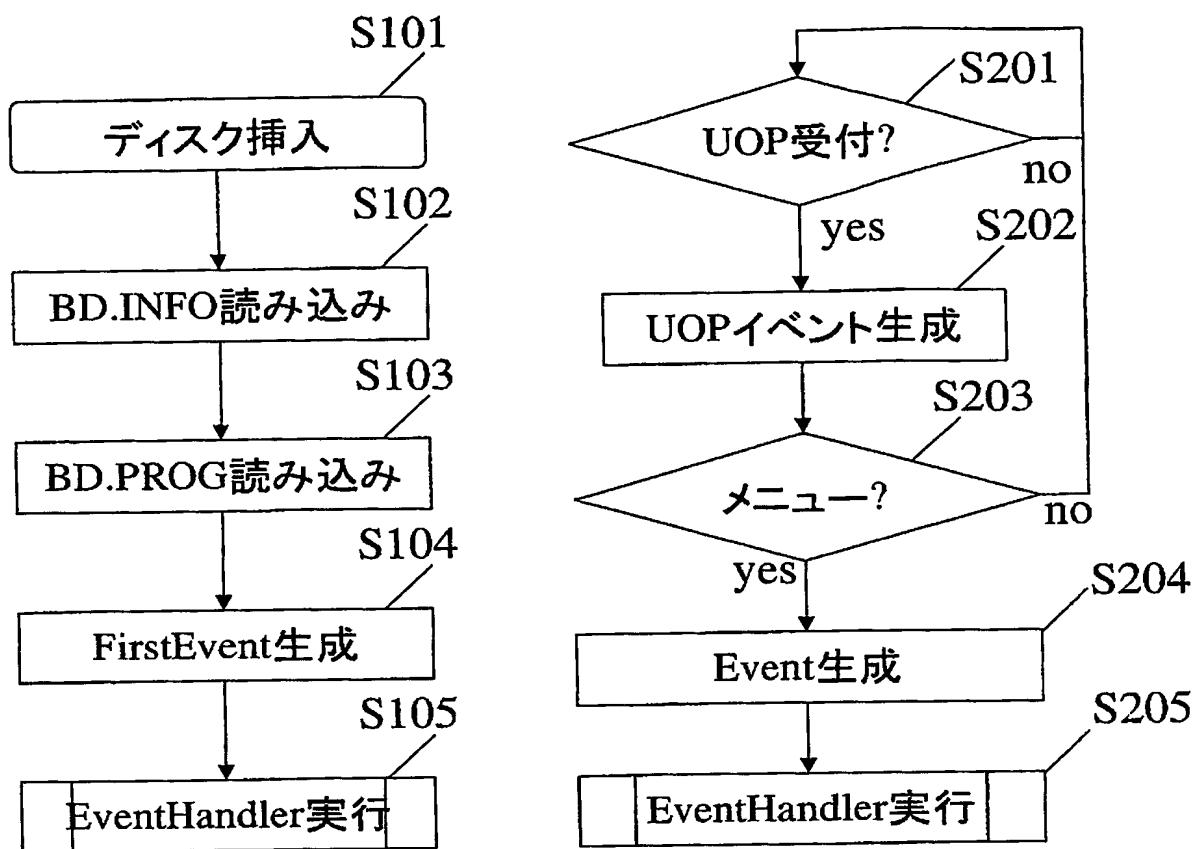
【図25】



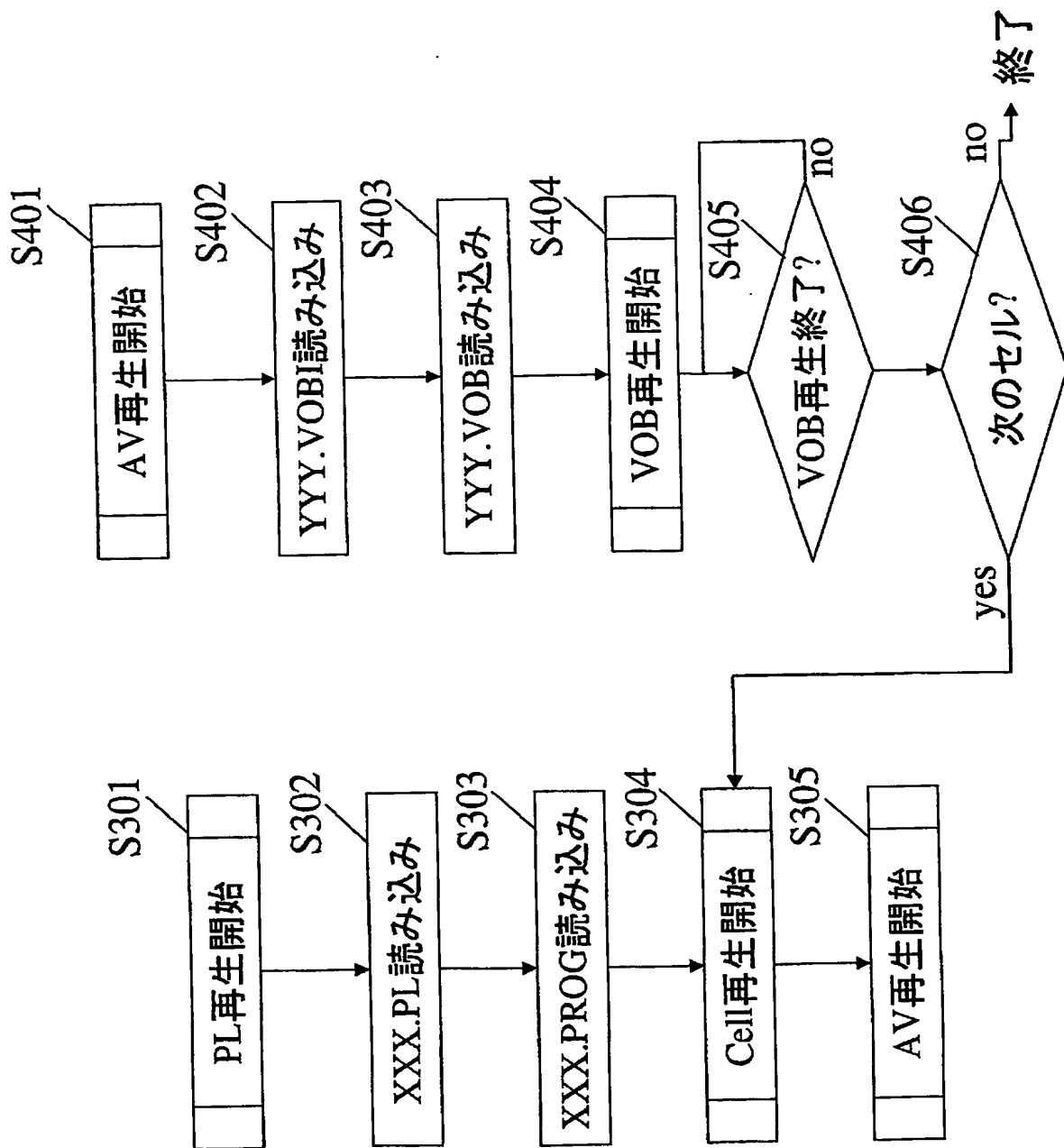
【図26】



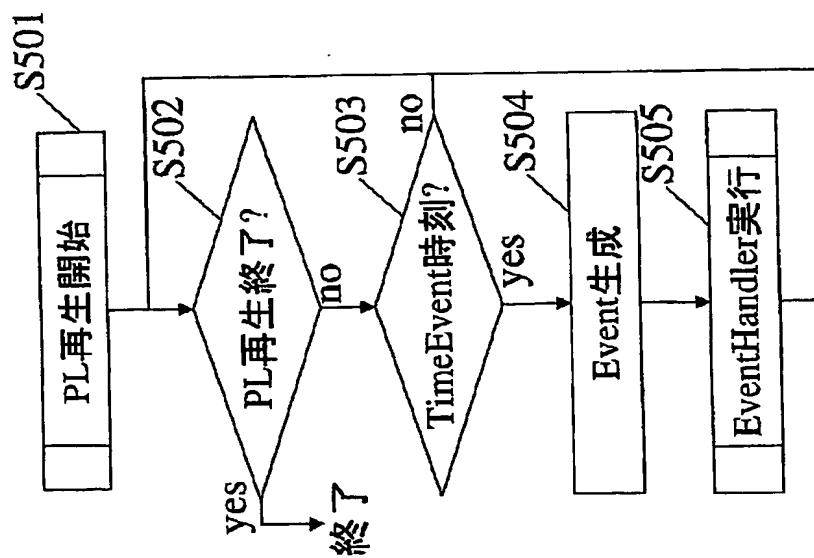
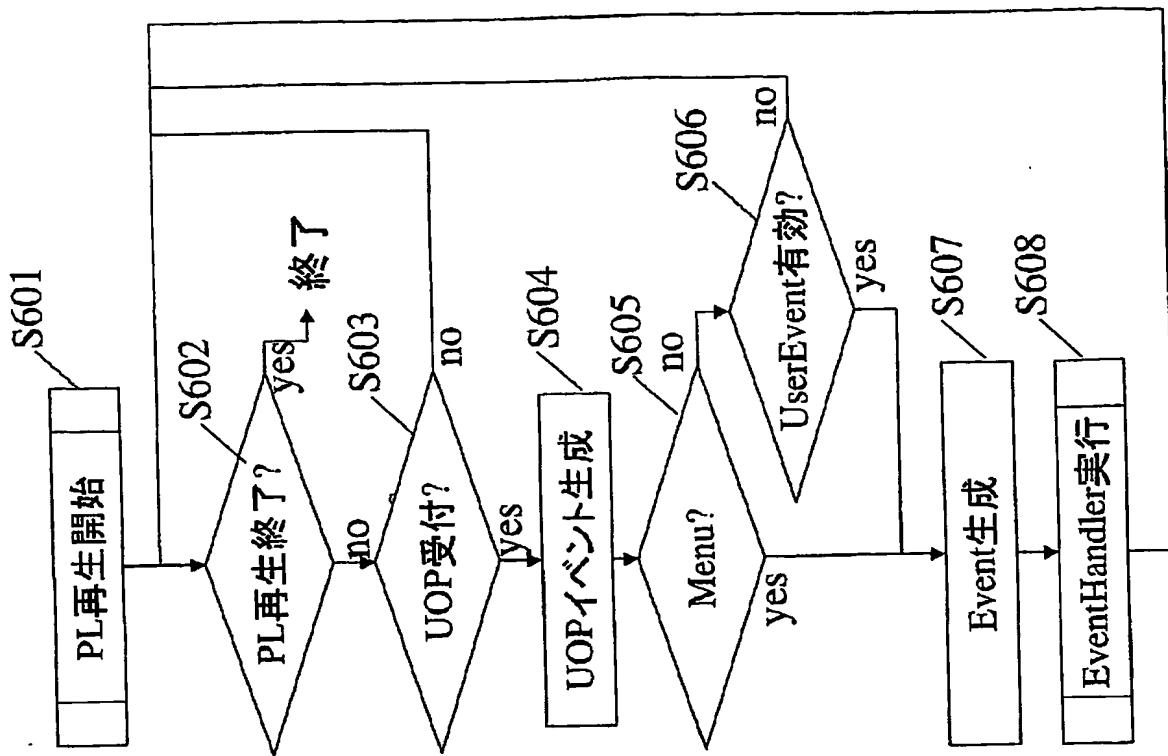
【図27】



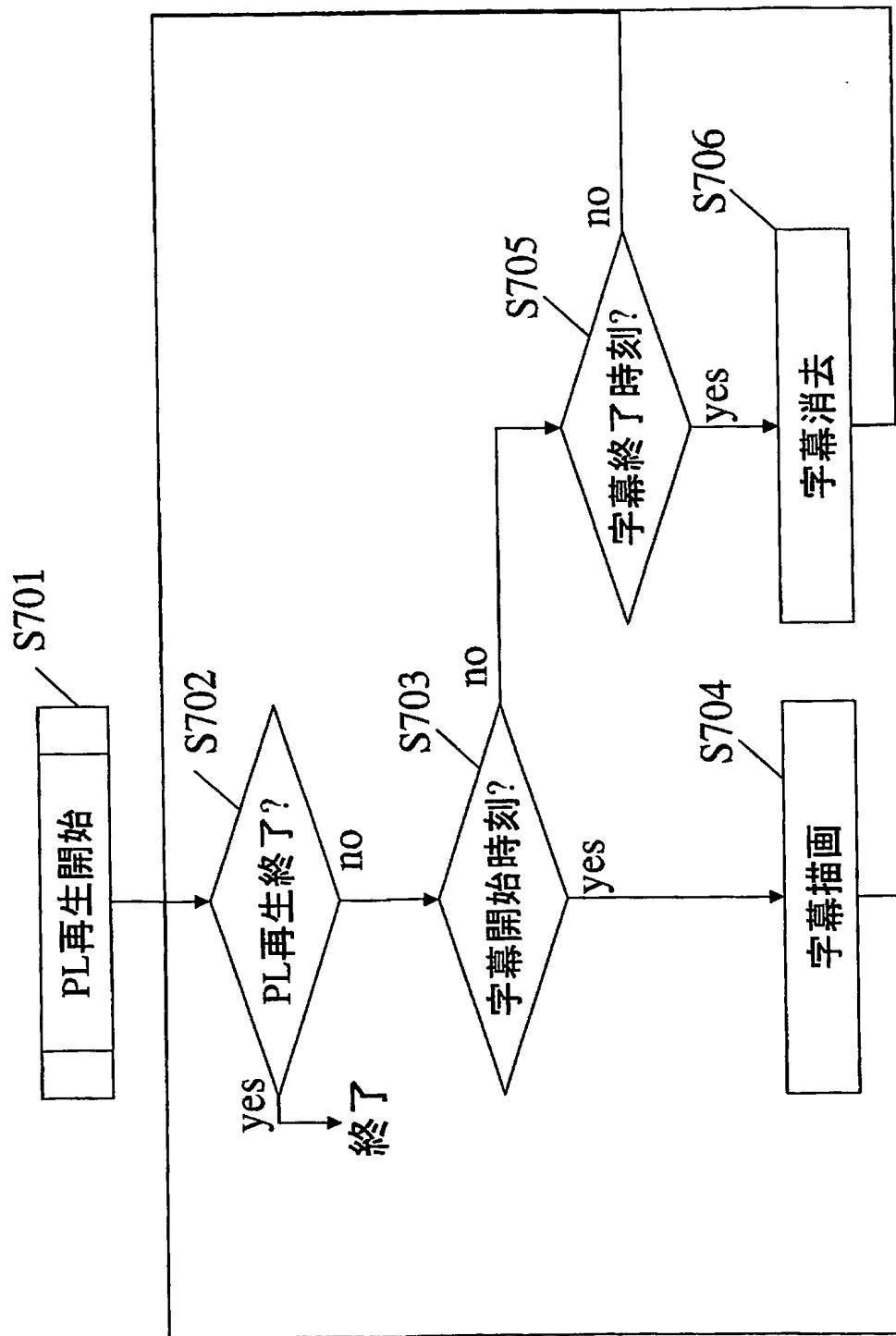
【図28】



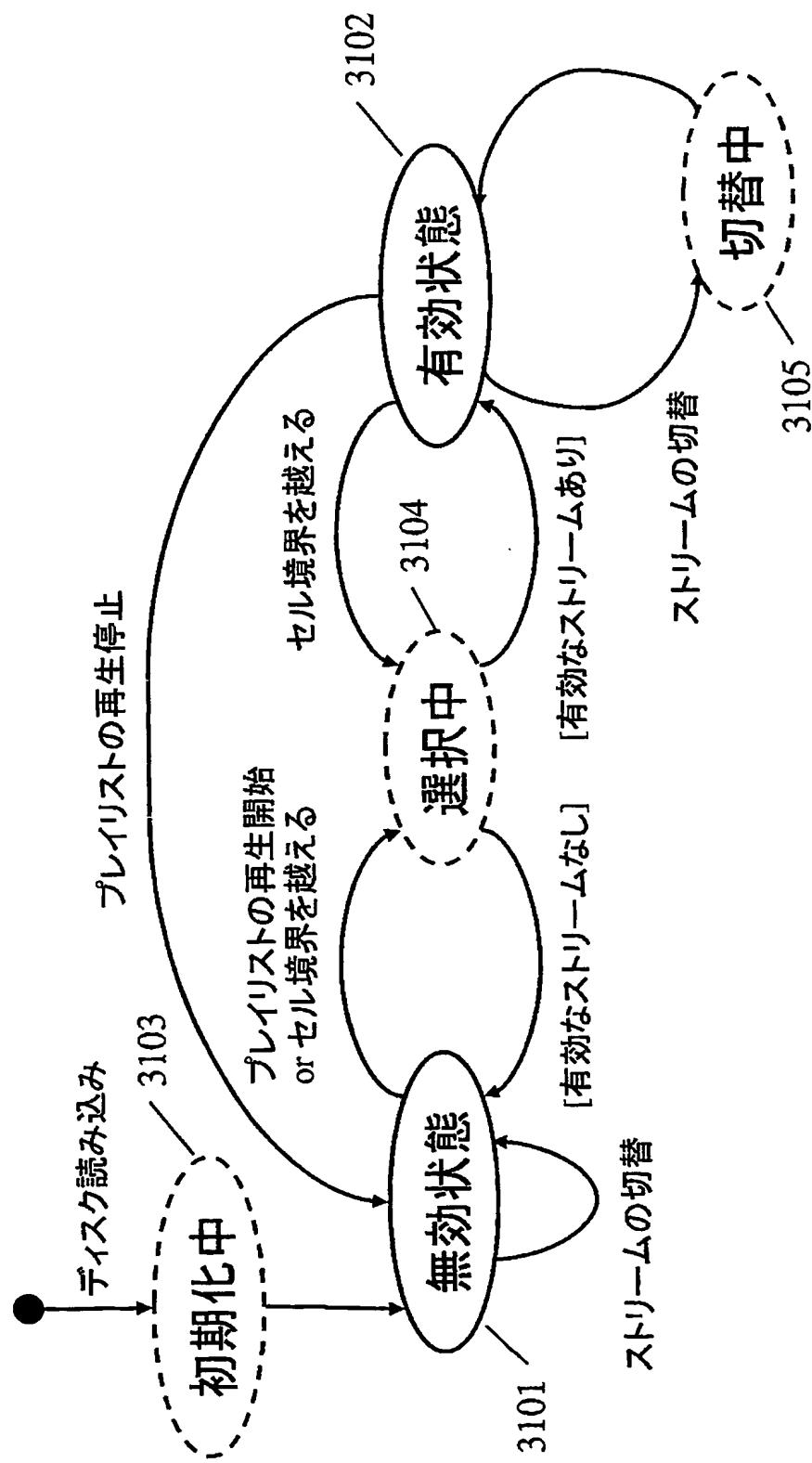
【図29】



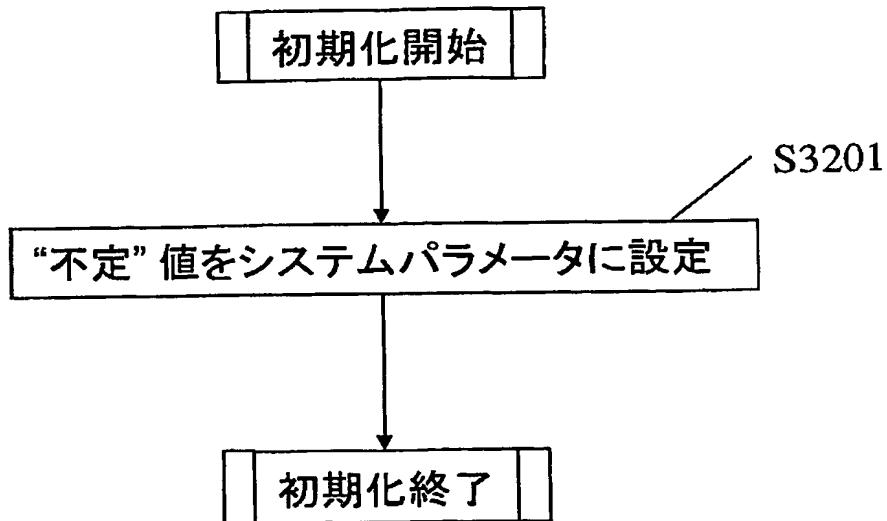
【図30】



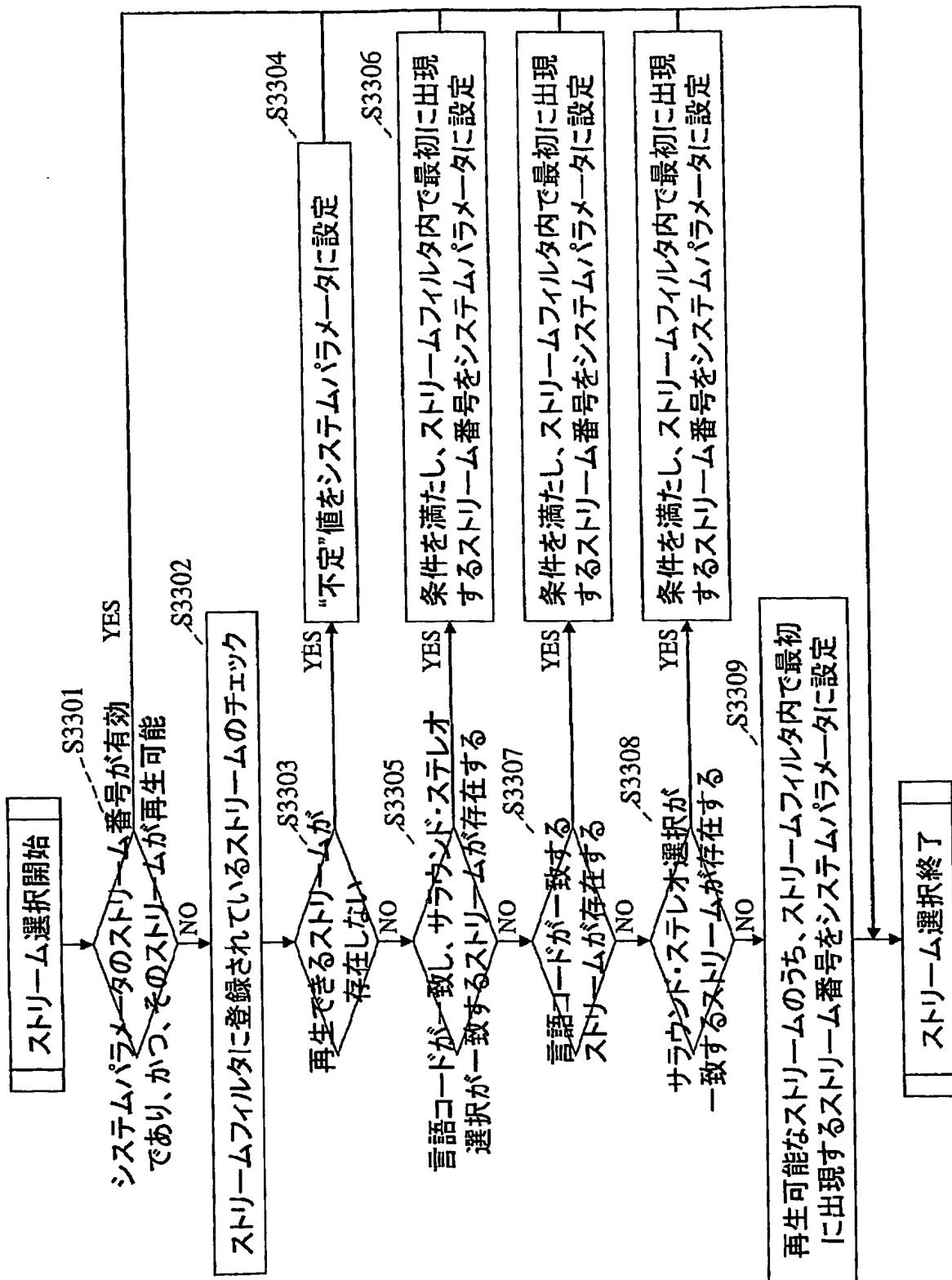
【図 31】



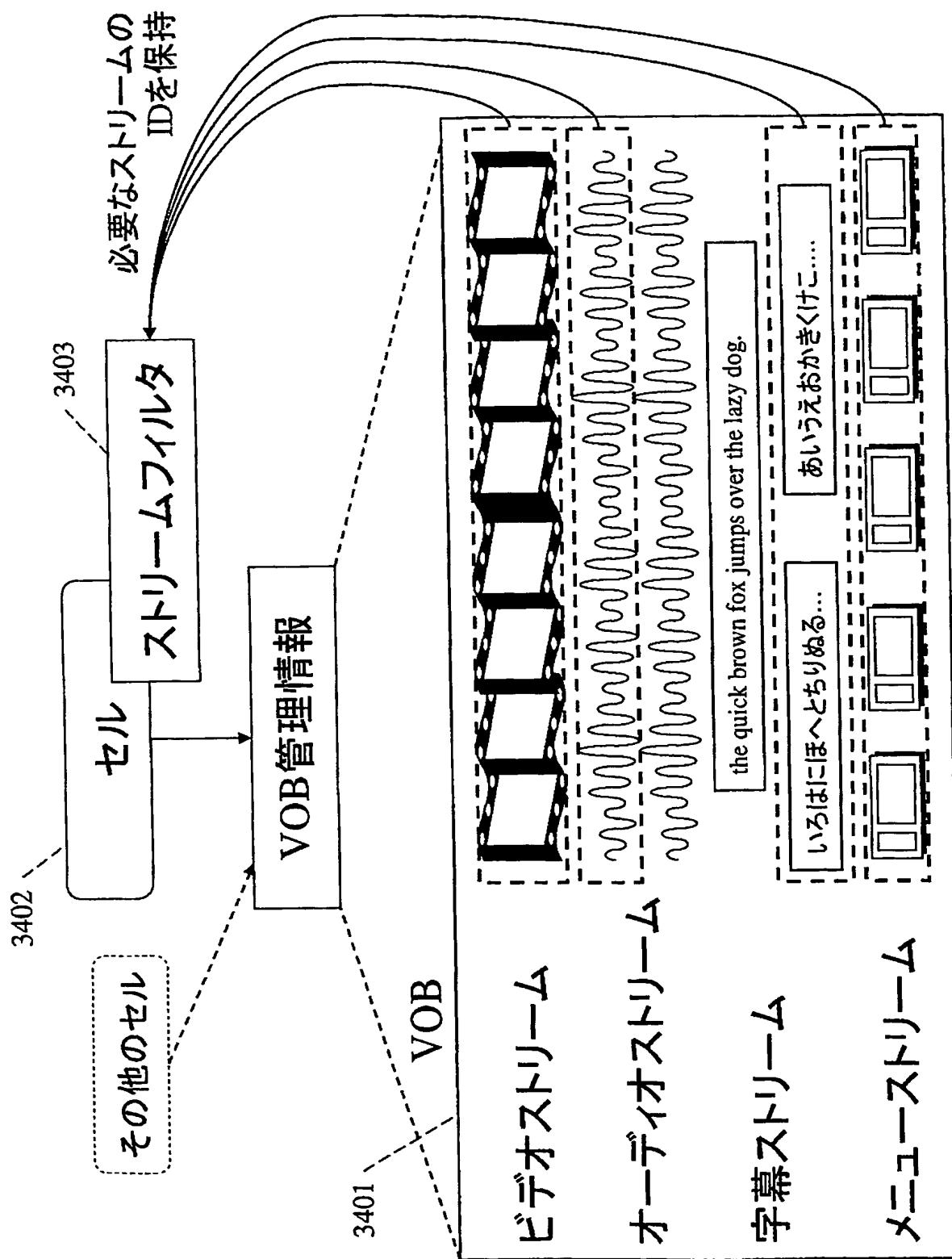
【図32】



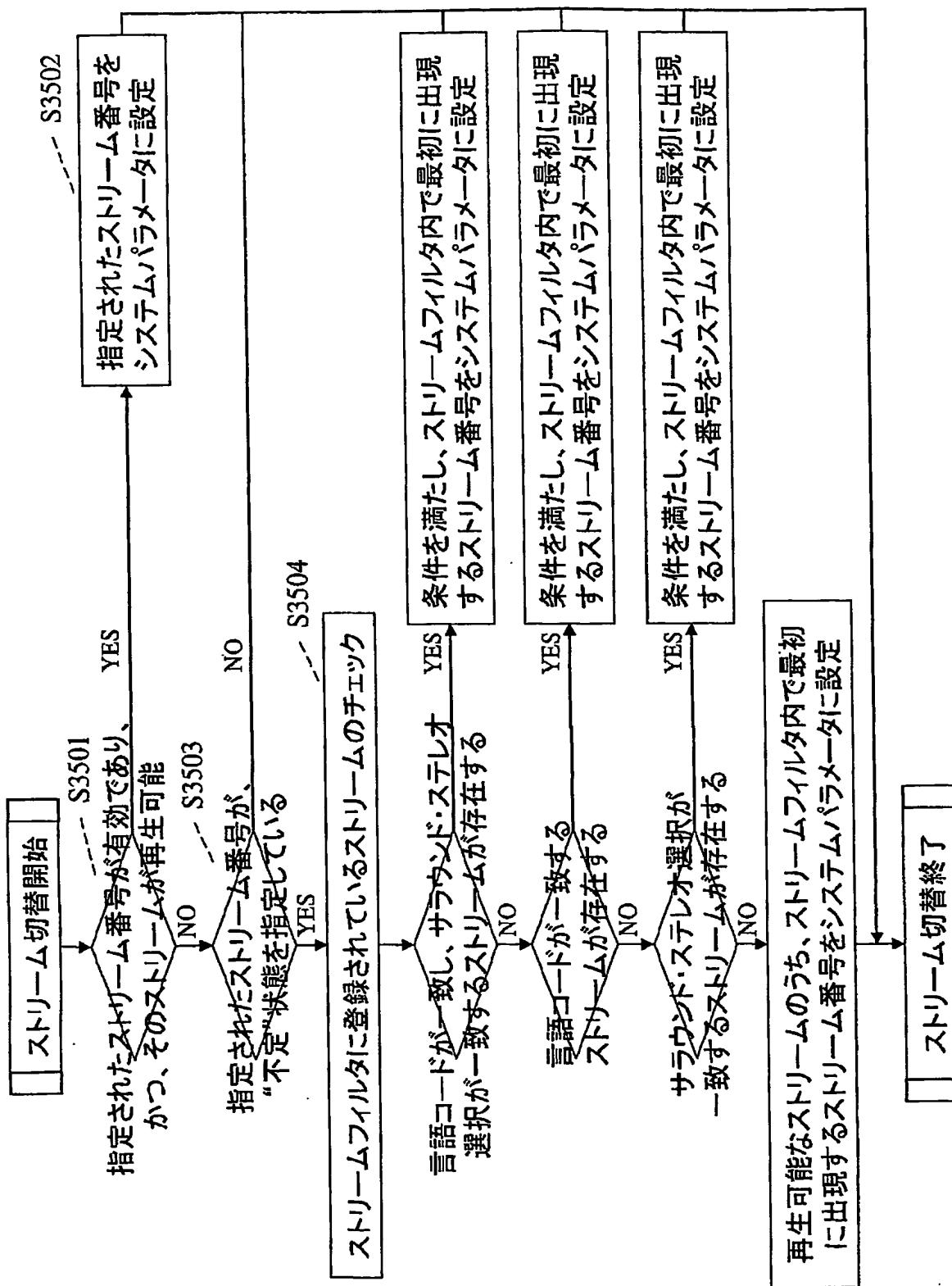
【図33】



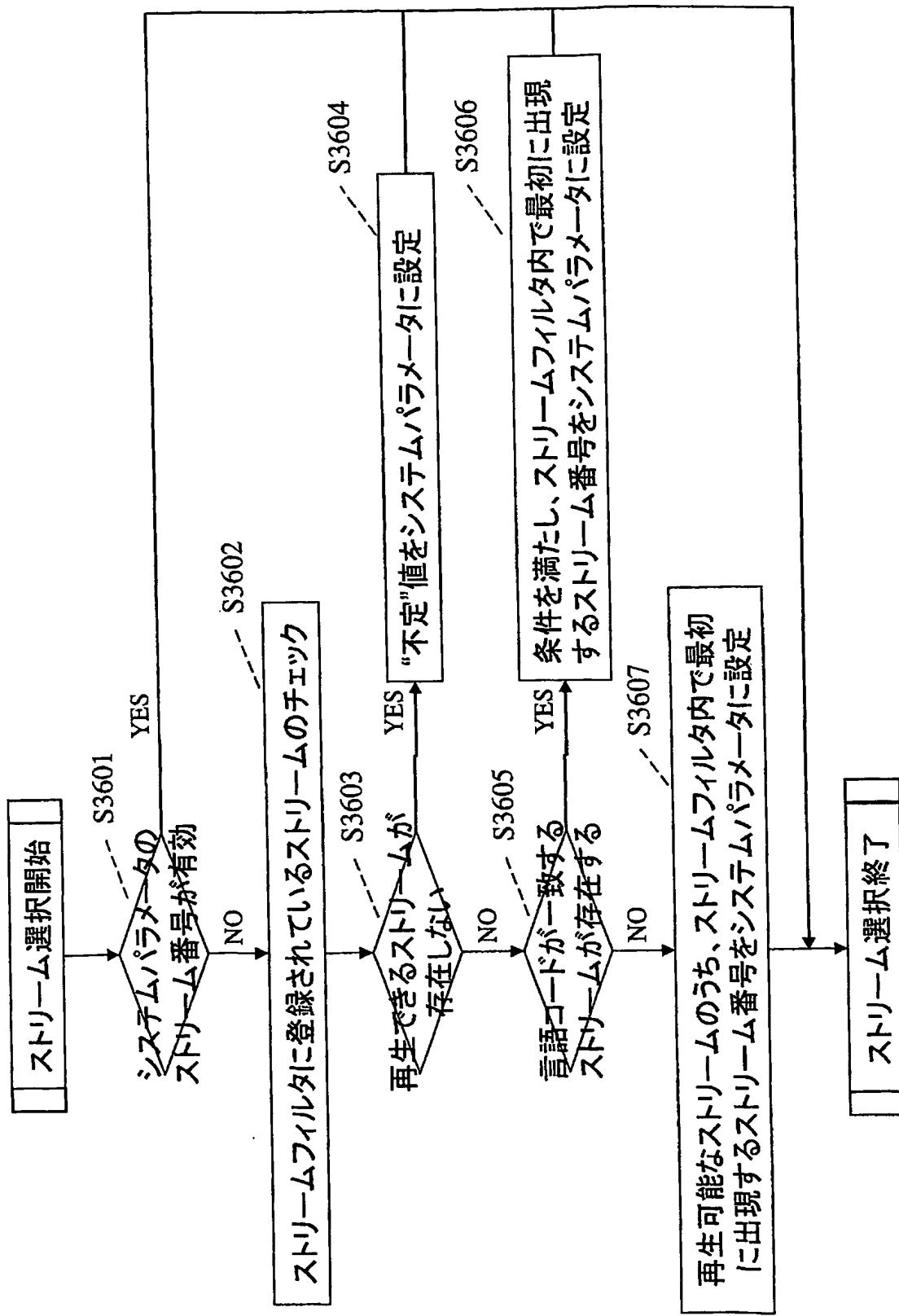
【図34】



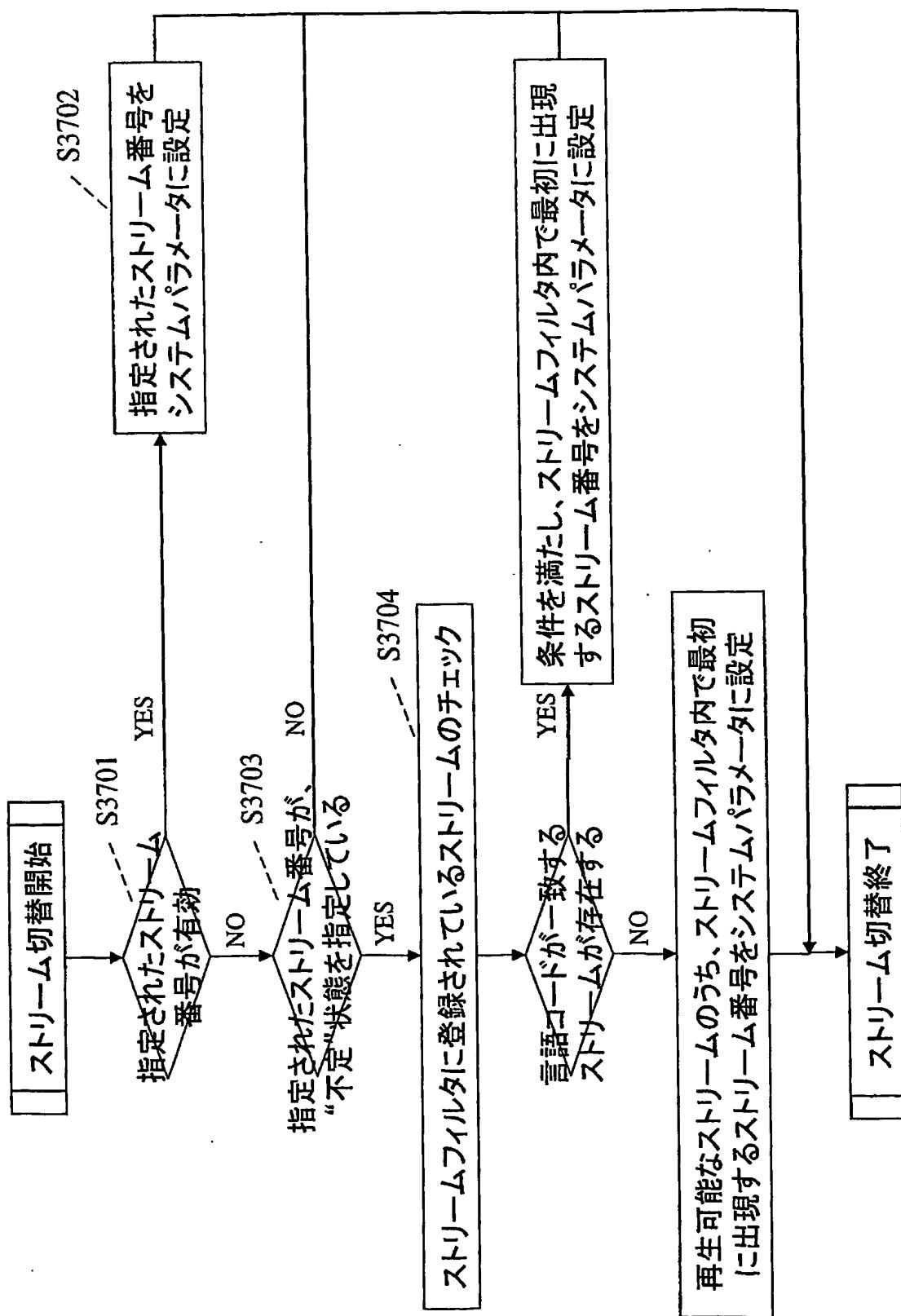
【図35】



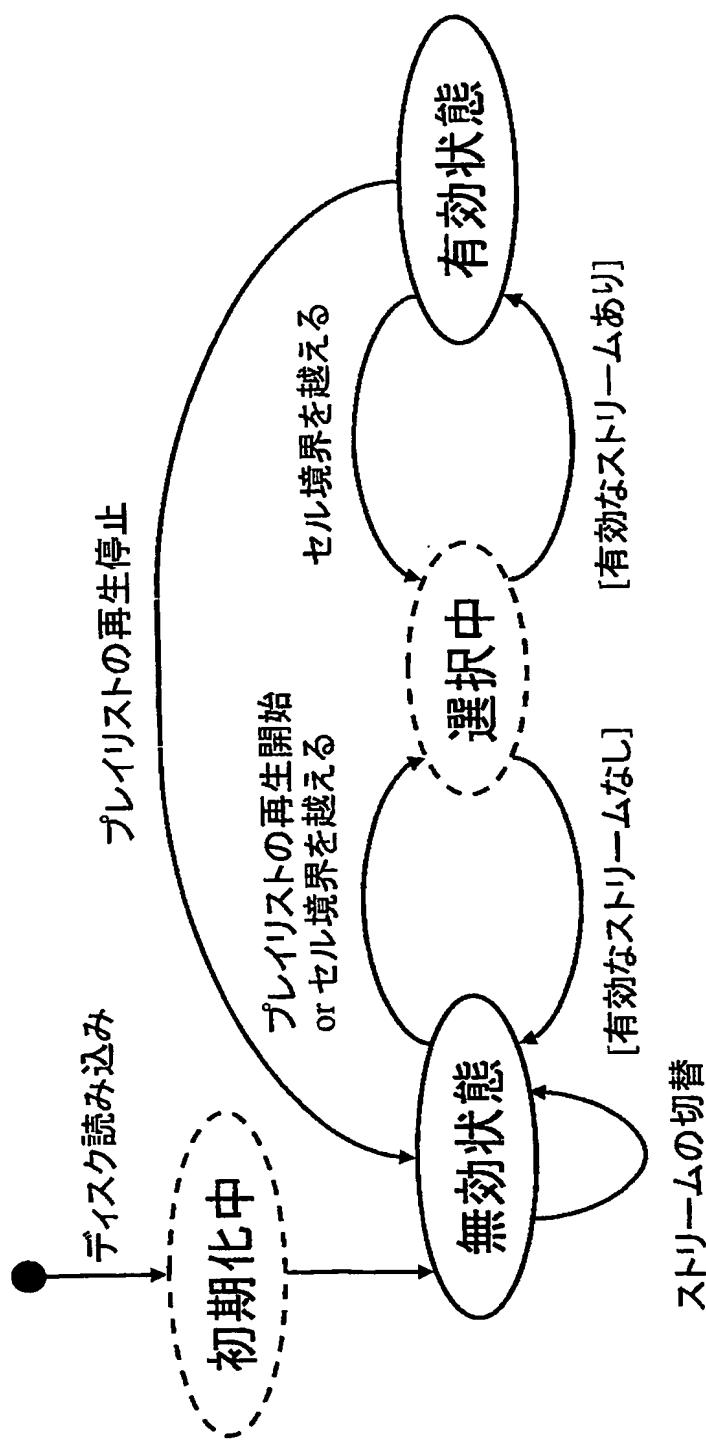
【図36】



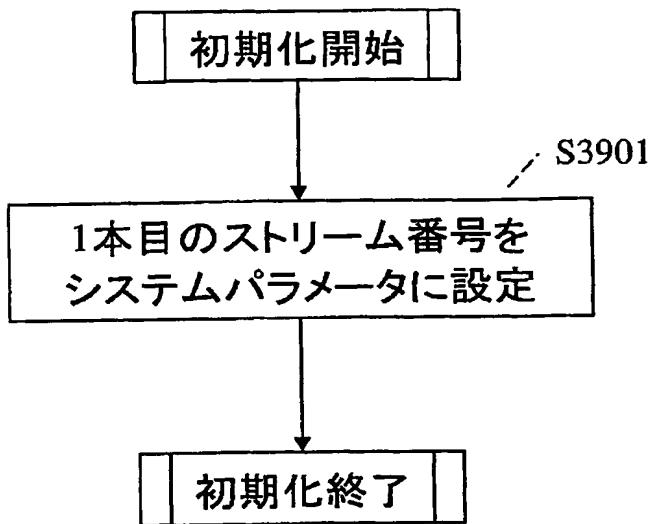
【図37】



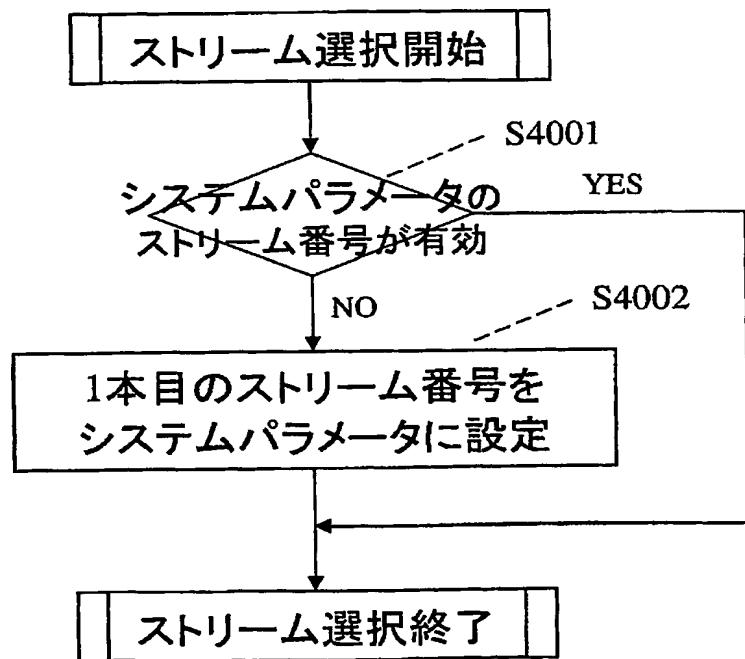
【図38】



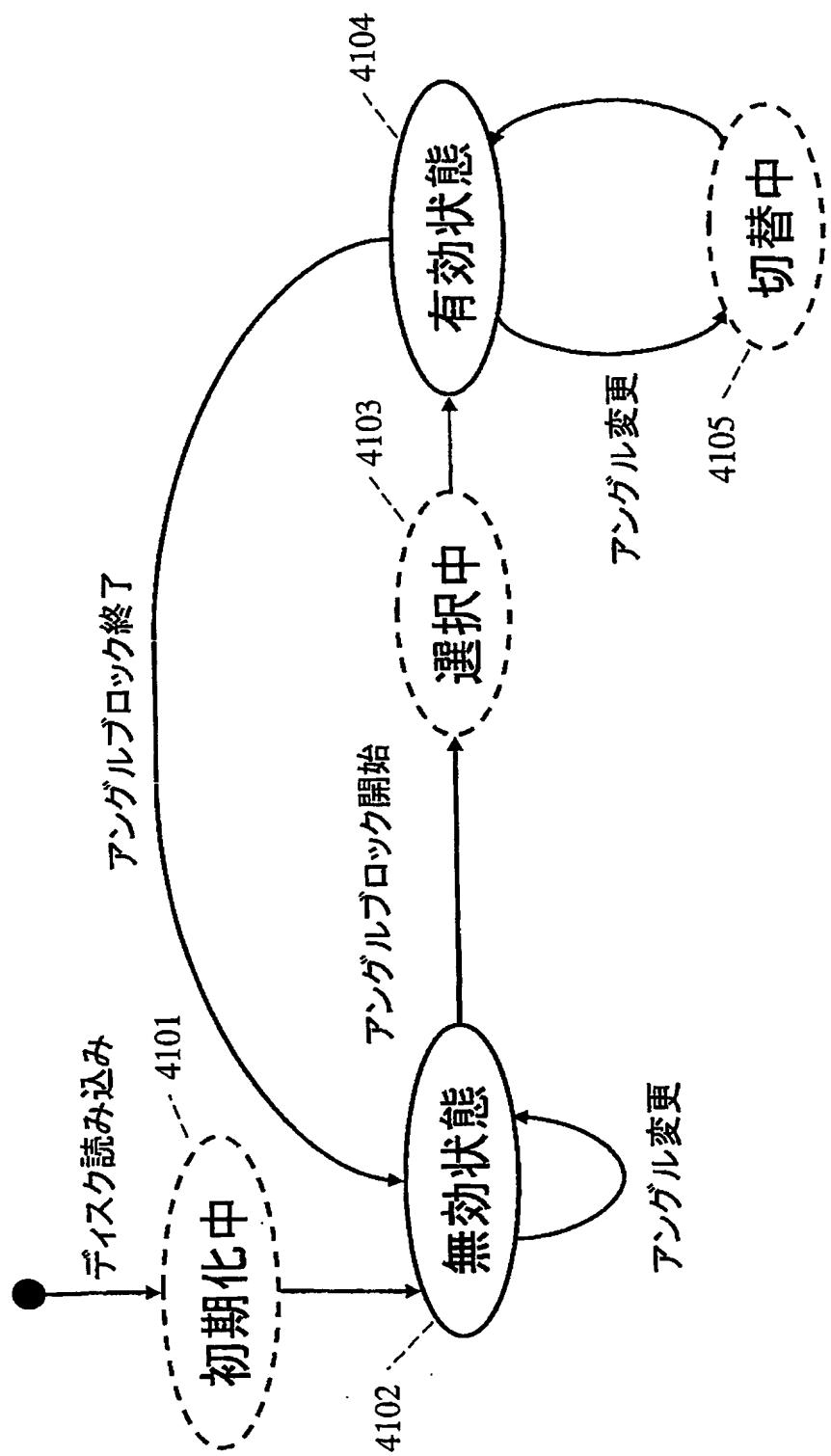
【図 39】



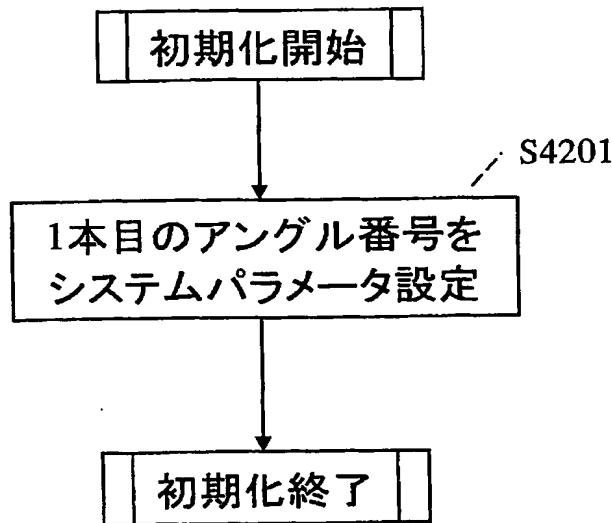
【図 40】



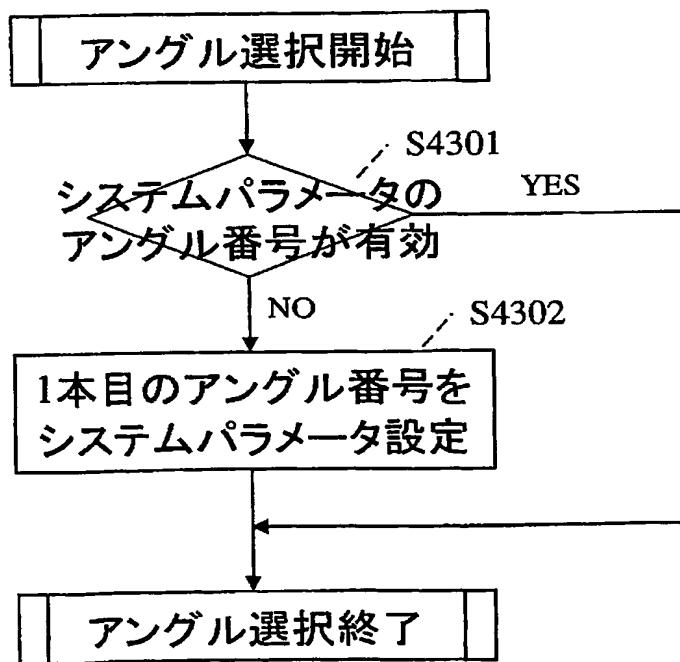
【図41】



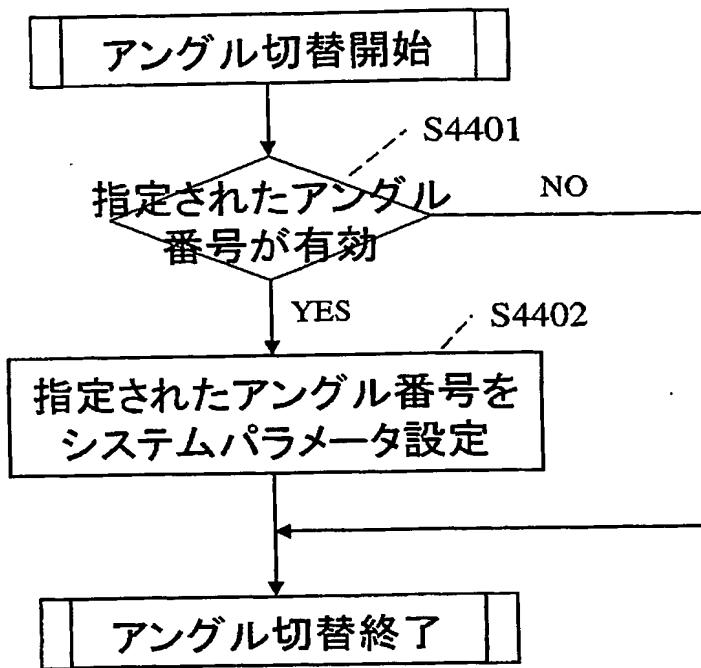
【図4-2】



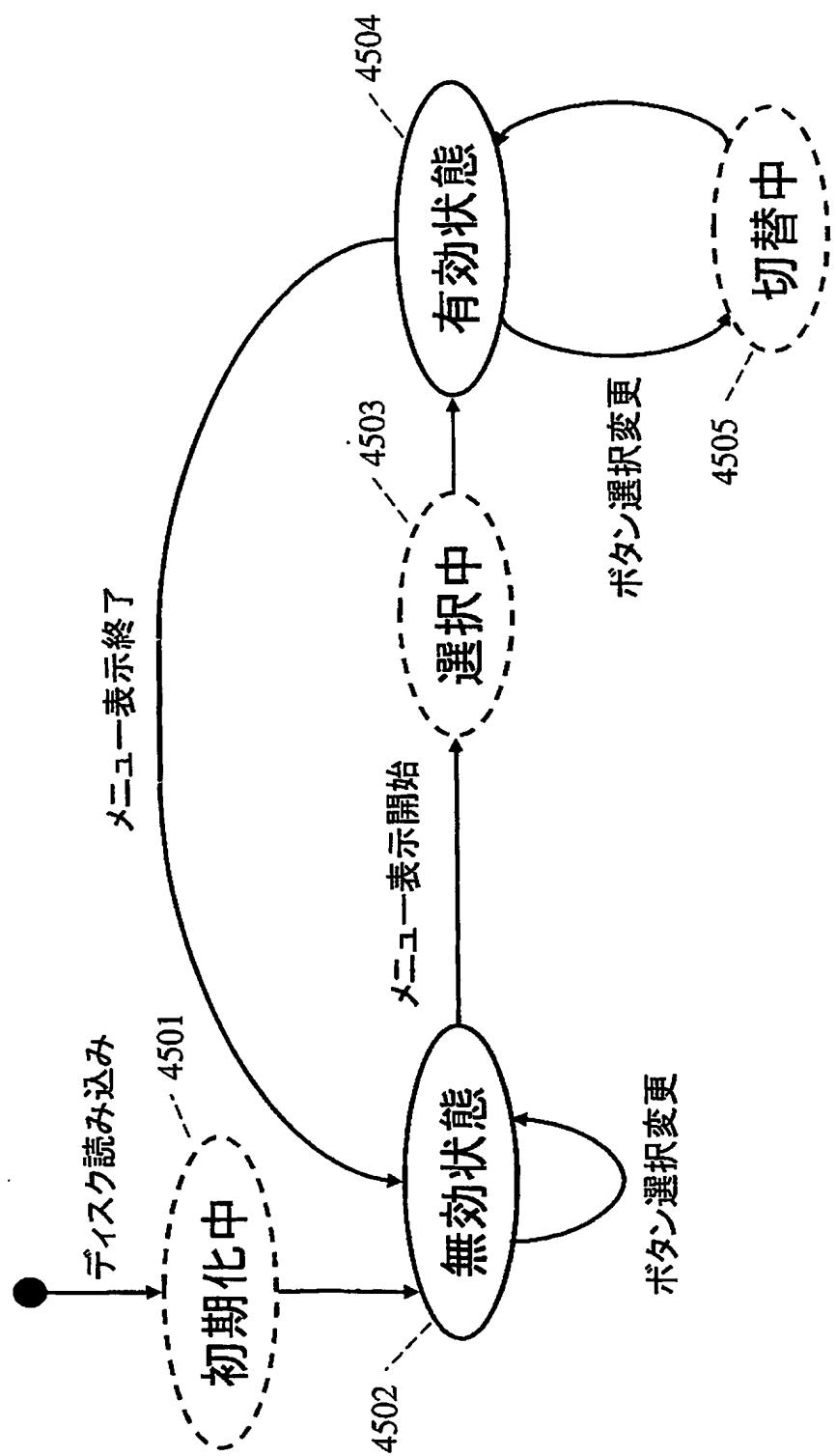
【図4-3】



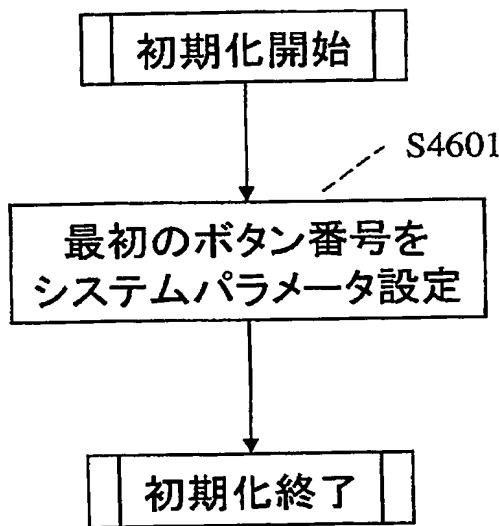
【図 4 4】



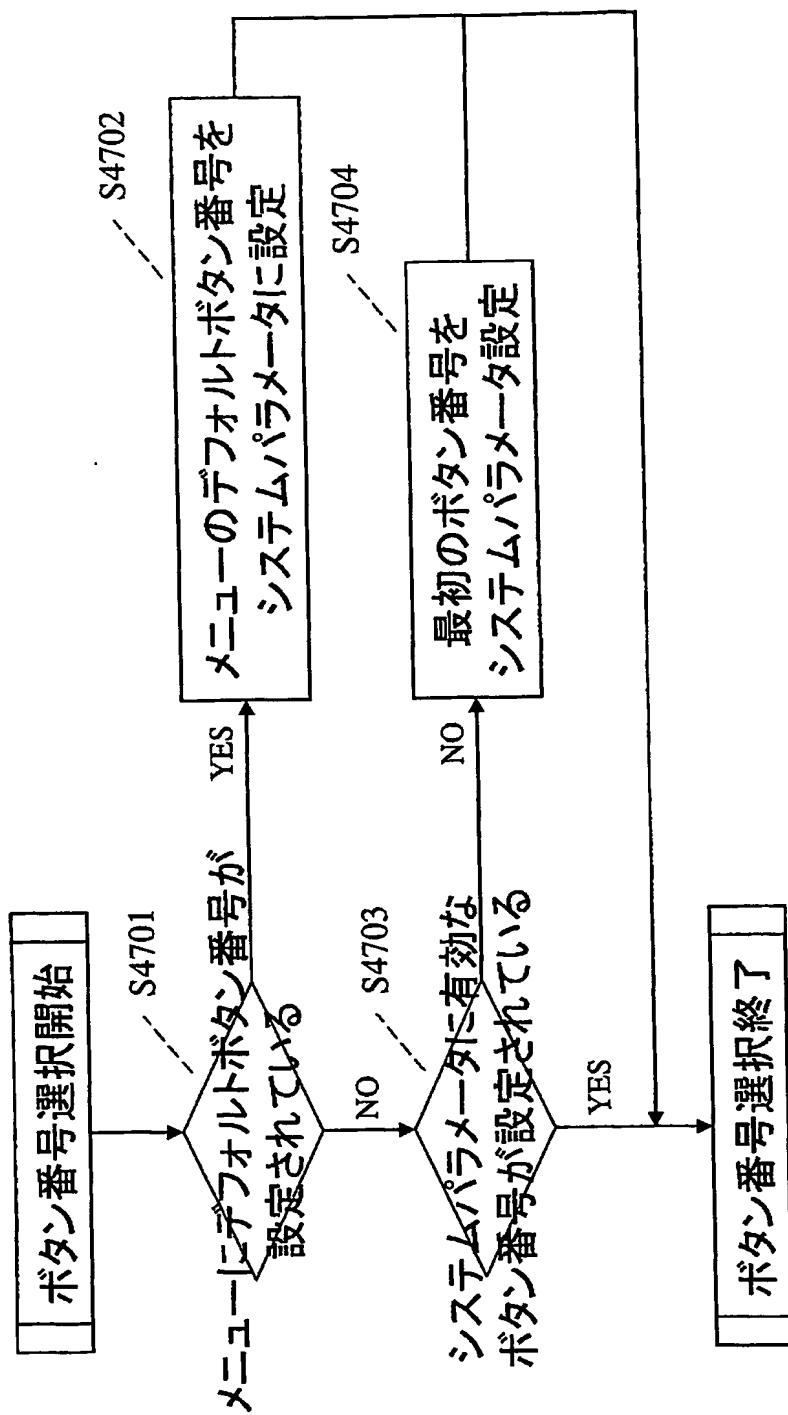
【図45】



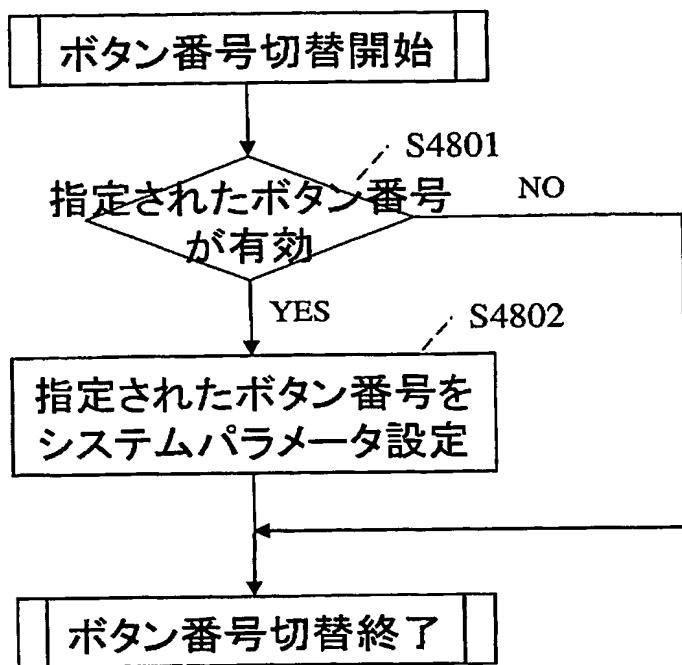
【図46】



【図47】



【図48】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 従来のDVDにおいて、ディスク挿入時や再生開始時にプレーヤにより自動的に選択されるオーディオ／字幕／アングル／ボタンなどの選択フローが厳密に決まっていない。

【解決手段】 本発明により、オーディオストリーム／字幕ストリーム／メニューストリーム／アングル／ボタンの初期化手順および選択手順を厳密に規定することが可能となる。初期化手順および選択手順は、システムパラメータの値がとりうる状態とその状態遷移、状態遷移時に実行されるフローによって規定され、どのディスクをどのプレーヤで再生しても、同じストリームが選択されるようになることが可能である。ディスク作成者は、条件を当てはめるだけでどのストリームが選択されるか事前に知ることが可能となり、コンテンツ作成において、ストリームなどの選択に対してより自由度を高くすることが可能である。

【選択図】 図33

特願 2003-173208

出願人履歴情報

識別番号

[000005821]

1. 変更年月日 1990年 8月28日

[変更理由] 新規登録

住所 大阪府門真市大字門真1006番地
氏名 松下電器産業株式会社